СОБРАНИЕ КЛЯТВ ПАЛАДИНА

DUNGEONS & DRAGONS

Это дополнение содержит собрание как официальных, так и неофициальных клятв, что позволит быстро создать своего уникального паладина и не запутаться во всех его умениях, клятвах и догматах.

СПЯЩАЯ МАНТИКОРА

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнеры: Виталий Сайдин, Мария Кафка
Рисунок обложки: Kekai Kotaki
Использованные иллюстрации: Kekai Kotaki, Татьяна Киргетова, Kalen Chock, David S. Hong, Bogdan Marica, YENIN, Jason Nguyen, LI Qian, Othon Nikolaidis, Richard Anderson, Liu Qiang, Li Shuxing, rupid79, Jae-Cheol Parka,Ryan Wong, Juhani Jokinen, Sandara, Ting Xu, Caio Monteiro, Eugene Lizin, Anna Mohrbacher, Mingzhu Yang, Fhze Yang, Viktor Fetsch, Unknows.
Вычитка: Мария Кафка, Виталий Сайдин
Шрифты: r0ot35
Использованные переводы: Dungeons_ru (DUNGEONS_GUEST, r0ot35, FtZ, Виктория Зайко, takatakitu), Гильдия Вольных Переводчиков (Максим Голутво), Студия Phantom, Спящая мантикора (Виталий Сайдин, Валерия Булгакова).
Непереведённые источники: Draco.exe (/u/AeronDrake), Dalton Randle (/u/GettShiggy-Withlt), warlock-homebrew.blogspot.com, Irish-Bandit, Wizards of the Coast LLC

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1: ПАЛАДИН 3
ГЛАВА 2: СВЯЩЕННЫЕ КЛЯТВЫ..... 7
Клятва Преданности..... 7
Клятва Древних 9
Клятва Мести..... 11
Клятва Короны 13
Клятва Завоевания 15
Клятва Убийцы магов 17
Клятва Вечной ночи 19
Клятва Сияния 21
Клятва Любви 23
Клятва Стойкости 26
Клятва Смерти 28
Клятва Присягнувшего аду 30
Клятва Убийцы драконов 34
Клятва Рвения 36
Клятва Полночного часа 38
Клятва Утопших 41
Клятва Камня 43
ГЛАВА 3: ОТСТУПНИКИ 45
Клятвопреступник 45
Клятва Предательства 47
Клятва Отчаяния 49

ПРЕДИСЛОВИЕ

В мирах D&D паладин - это воин в сияющих доспехах принесший клятву верности и стремящийся. защищать порядок и равновесие. Но не все паладины способны пронести веру через всю свою жизнь и так появляются отступники, а клятвы некоторых так же далеки от добра как тьма от света. Эта книга вобрала в себя 20 клятв для паладина созданные как авторами системы, так и ее преданными фанатами, а так же выдержки из Книги Игрока по созданию самого паладина. Если ваш Мастер Подземелий позволит, то все это можно использовать в любой из ваших кампаний.

НА ОБЛОЖКЕ

Благородный паладин готовится принять бой в узком ущелье с превосходящими силами противника, чтобы дать возможность своим соратникам успеть предупредить жителей ближайшего города о надвигающейся угрозе.

Предупреждение: Помните, что авторы системы D&D и сообщество, создавшее эти дополнения, не несут ответственности за ваше несоблюдение принятых клятв и отступления от обетов. Если вам кажется, что один из ваших друзей или даже родственников может оказаться еретиком и отступником, то, вероятнее всего, он просто никогда не играл паладином. Иначе зачем ему вставать на службу Темным Богам?

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

This document is for non commercial use only!

Глава 1. Паладин

Закованный в латы, сверкающие на солнце, несмотря на пыль и грязь долгого путешествия, человек складывает свой меч и щит и касается ладонями смертельно раненного мужчины. Божественное сияние исходит из его рук, и раны мужчины затягиваются, а глаза широко раскрываются в изумлении.

Дварф пригнулся к земле за камнем. Его чёрный плащ делал его почти невидимым в ночи, и он смотрел, как шайка орков праздновала недавнюю победу. Он тихо крадётся к ним и шепчет свою присягу, и двое орков умирают ещё до того, как понимают, что он здесь был.

Серебряные волосы сверкают в лучах света, которые, кажется, льются только на торжественно смеющегося эльфа. Его копьё вспыхивает, подобно его глазам, когда он снова и снова наносит удары уродливому великану, до тех пор, пока его свет не преодолевает отвратительную тьму.

Вне зависимости от происхождения и миссии, паладинов объединяет их клятва противостоять силам зла. Принесённая ли перед алтарём бога и заверенная священником, или же на священной поляне перед духами природы и феями, или в момент отчаяния и горя смерти, присяга паладина — могущественный договор. Это источник силы, который превращает набожного воина в благословенного героя.

Источник праведности

Паладин клянётся защищать справедливость и праведность, отстаивать добродетели мира перед вторжениями тьмы, и охотиться на силы зла, где бы они ни скрывались. Разные паладины сосредотачиваются на различных аспектах праведности, но все они связаны клятвой, которая даёт им силы для совершения их священного дела. Многие паладины преданы богам добра, но сила паладина происходит скорее от собственного стремления к справедливости, чем от божества.

Паладины тренируются годами, чтобы обучиться навыкам боя, осваивая владение различными видами оружия и доспехов. Тем не менее, их воинские навыки вторичны по сравнению с магической силой, которой они обладают: силой исцелять больных и раненых, карать нечестивцев и нежить, защищать невинных и тех, кто присоединился к ним в борьбе за справедливость.

За мирской жизнью

Жизнь паладина это жизнь искателя приключений. Пока тяжёлые травмы не сделают их инвалидами, паладины проживают жизнь на линии фронта мировой борьбы со злом. В рядах ополчений и армий мира мало представителей класса воин, и ещё меньшее количество простых людей могут претендовать на истинное звание паладина. Услышав зов, эти воины оставляют прежнее ремесло и берут в руки оружие, чтобы бороться со злом. Иногда их клятвы приводят их на службу государям в качестве лидеров элитных групп рыцарей, но даже тогда их верность в первую очередь отдана делу праведности, а не короне или стране.

Ставшие искателями приключений паладины относятся к своему делу серьёзно. Поход в древние ру-

Паладин

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1	2	3	4	5
1	+2	Божественное чувство, Наложение рук	—	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Использование заклинаний, Божественная кара	2	—	—	—	—
3	+2	Божественное здоровье, Священная клятва	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	3	—	—	—	—
5	+3	Дополнительная атака	4	2	—	—	—
6	+3	Аура защиты	4	2	—	—	—
7	+3	Умение священной клятвы	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	4	3	—	—	—
9	+4	—	4	3	2	—	—
10	+4	Аура отваги	4	3	2	—	—
11	+4	Улучшенная божественная кара	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	3	3	1	—
14	+5	Очищающее касание	4	3	3	1	—
15	+5	Умение священной клятвы	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	3	3	3	1
18	+6	Улучшения ауры	4	3	3	3	1
19	+6	Увеличение характеристик	4	3	3	3	2
20	+6	Умение священной клятвы	4	3	3	3	2

ины или пыльный склеп может быть обусловлен поиском более высокой цели, чем поход за сокровищами. Зло таится в подземельях и дремучих лесах, и даже самые скромные победы над ним могут удержать мировое равновесие от небытия.

Создание паладина

Наиболее важным аспектом персонажа-паладина является природа его святого задания. Хотя классовые умения, связанные с вашей клятвой, не проявляются до достижения 3 уровня, приготовьтесь заранее, прочитав описание клятв в конце описания класса. Вы преданный слуга добра, лояльный к богам справедливости и чести, святой рыцарь в сияющих доспехах, отважившийся идти вперёд, чтобы поразить зло? Вы доблестный чемпион света, лелеющий всё прекрасное, что выступает против тьмы, рыцарь, чья клятва старше, чем многие из богов? Или вы озлобленный одиночка, поклявшийся отомстить тем, кто совершил великое зло, посланный подобно ангелу смерти богами или обуреваемый личной необходимостью мести? Приложение Б Книги Игрока перечисляет множество божеств, которым поклоняются паладины всей мультивселенной, например, Торм, Тир, Хейрониус, Паладайн, Кири-Джолит, Дол Арра, Серебряное Пламя, Багамут, Афина, Ра-Хорахти и Хеймдалль.

Как вы получили призыв к тому, чтобы стать паладином? Вы услышали шёпот невидимого бога или ангела во время молитвы? Другой паладин почувствовал ваш потенциал и решил тренировать вас в качестве оруженосца? Или случилось какое-то ужасное событие — уничтожение вашего дома, которое, возможно, послужило отправной точкой ваших исканий? Может быть, вы наткнулись в священной роще на тайный эльфийский анклав, и нашли себя в защите всех подобных убежищ добра и красоты? Или вы знали с самых ранних воспоминаний, что жизнь паладина была вашим призванием, подобно тому, как если бы вы были посланы в мир с целью, отпечатанной в вашей душе.

Противостоящие силам зла паладины редко имеют любое злое мировоззрение. Большинство из них следует пути милосердия и справедливости. Подумайте, как ваше мировоззрение ведёт вас по пути святого задания, и каким образом оно определяет поведение перед богами и смертными. Ваша клятва и мировоззрение могут находиться в гармонии, или ваша клятва может представлять стандарты поведения, которых вы ещё не достигли.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать паладина, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Силы должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Харизмы. Во-вторых, выберите предысторию «*благородный*».

Классовые умения

Паладины обладают следующими классовыми умениями.

Хиты

Кость Хитов: 1к10 за каждый уровень паладина
Хиты на 1 уровне: 10 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень паладина после первого

Владение

Доспехи: Все виды доспехов, щиты
Оружие: Простое оружие, воинское оружие
Инструменты: нет
Спасброски: Мудрость, Харизма
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Атлетика, Запугивание, Медицина, Проницательность, Религия, Убеждение

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к полученному за вашу предысторию:

- а) воинское оружие и щит или б) два воинских оружия
- а) пять метательных копий или б) любое простое рукопашное оружие
- а) набор священника или б) набор путешественника
- Кольчуга и священный символ

Божественное чувство

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как неприятный запах, а могущественное добро звучит как небесная музыка в ваших ушах. Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения таких сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех исчадий, небожителей и нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете тип (исчадие, небожитель, нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно (например, вампир Граф Страд фон Заровich). В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием *святилище (Hallow)*.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования.

Наложение рук

Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5.

Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе.

В качестве альтернативы, вы можете потрать 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда. Вы можете устранить несколько эффектов болезни и ядов одним использованием Наложения рук, тратя хиты отдельно для каждого эффекта. Это умение не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

Боевой стиль

На 2 уровне вы выбираете боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

Дуэлянт

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Защита

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов тов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки, используя щит.

Оборона

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат. Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

Использование заклинаний

Получая 2 уровень, вы узнаёте, как черпать божественную магию посредством медитации и молитв, чтобы творить заклятья подобно жрецу.

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Паладин» демонстрирует, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний паладина, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний паладина из списка заклинаний паладина, равное модификатору Харизмы + половина уровня паладина, округляя в меньшую сторону (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы паладин 5 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 круга и две ячейки 2 круга. При Харизме 14 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя четыре заклинания 1 или 2 круга, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 круга *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 круга или ячейку 2 круга. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний паладина требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за круг заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

Заклинания паладина творятся с помощью Харизмы, так как их мощь проистекает из силы ваших убеждений. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении сложности спасбросков от ваших заклинаний паладина, и при броске атаки заклинаниями.

Сложность спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ в качестве фокусировки для заклинаний паладина.

Божественное чувство

Начиная со 2 уровня, если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинания любого своего класса для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5к8. Урон увеличивается на 1к8, если цель — нежить или исчадие.

Божественное здоровье

Начиная с 3 уровня, божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

Священная клятва

Когда вы получаете 3 уровень, вы даёте клятву, навсегда связывающую вас, как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следуя по пути, но ещё не дав присягу. Теперь же вы выбираете одну из клятв, которые подробно рассмотрены в следующей главе.

Ваш выбор предоставляет вам умения на 3, 7, 15 и 20 уровнях. Эти умения включают в себя заклинания клятвы и умения Божественного канала.

Заклинания клятвы

Каждая клятва имеет список связанных с ней заклинаний. Вы получаете доступ к этим заклинаниям на уровнях, указанных в описании клятвы. После того как вы получаете доступ к заклинанию клятвы, оно всегда у вас подготовлено. Заклинания клятвы не учитывается в количестве заклинаний, которые можно подготовить каждый день.

Если вы получаете заклинание клятвы, которое не входит в список заклинаний паладина, это заклинание всё равно считается заклинанием паладина для вас.

Божественный канал

Ваша клятва позволяет направлять божественную энергию, чтобы подпитывать магические эффекты. Каждый вариант Божественного канала, предоставленный клятвой, объясняет, как его использовать.

Когда вы используете ваш Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, сложность равна сложности спасброска от ваших заклинаний паладина.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Аура защиты

Начиная с 6 уровня, если вы или дружественное существо в пределах 10 футов от вас должны совершить спасбросок, это существо получает бонус к спасброску, равный модификатору вашей Харизмы (минимальный бонус +1). Вы должны находиться в сознании, чтобы предоставлять этот бонус.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 футов.

Аура отваги

Начиная с 10 уровня, вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас не можете быть испуганы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 футов.

Улучшенная Божественная кара

На 11 уровне вы проникаетесь праведной мощью, что даёт всем вашим атакам рукопашным оружием божественную силу. Каждый раз, когда вы попадаете по существу рукопашным оружием, это существо получает дополнительный урон излучением 1к8. Если вы также используете Божественную кару, вы добавляете этот урон к дополнительному урону от Божественной кары.

Очищающее касание

Начиная с 14 уровня вы можете действием окончить действие заклинания на себе или на одном согласном существе, которого вы касаетесь.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете возможность использования после продолжительного отдыха.

Глава 2. Священные клятвы

Становление паладином подразумевает под собой принятие обетов, которые обращают паладина к праведным делам и пути активного сопротивления злу. Священная клятва, взятая им на 3 уровне, является кульминацией всего обучения паладина. Некоторые персонажи этого класса не считают себя настоящими паладинами до того как они получат 3 уровень и не дадут эту клятву. Для других эта клятва является формальностью, официальной отметкой того, что и так было всегда в сердце паладина.

Клятва преданности

Клятва паладина связывает его с возвышенными идеалами справедливости, добродетели и порядка. Иногда называемые кавалерами, белыми рыцарями или святыми воителями, эти паладины подходят под идеал рыцаря в сияющих доспехах, действуя с честью в стремлении к справедливости и высшему благу. Они поддерживают самые высокие нормы поведения, и некоторые, к лучшему или худшему, приводят мир к тем же стандартам. Многие давшие эту клятву, почитают богов добра и закона, и следуют их догматам в качестве доказательства своей преданности. Они почитают ангелов — совершенных слуг добра — за свои идеалы, и изображают ангельские крылья на шлемах и гербах.

Догматы преданности

Хотя точные слова и смысл клятвы преданности варьируются, паладины данной клятвы разделяют следующие принципы:

Честность. Не лгите и не обманывайте. Да будет слово ваше незыблемо.

Отвага. Никогда не бойтесь действовать, хотя и проявляя мудрость в осторожности.

Сострадание. Помогайте другим, защищайте слабых и карайте тех, кто угрожает им. Проявляйте милосердие к врагам, но смягчайтесь мудро.

Честь. Относитесь к людям по справедливости, и пусть ваши благородные дела будут примером для них. Делайте как можно больше добра, и как можно меньше дурного.

Долг. Отвечайте за свои действия и их последствия, защищая тех, кого оберегаете, и подчиняйтесь тем, кто имеет власть над вами.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы преданности

Уровень паладина	Заклинания
3	*защита от зла и добра, убежище*
5	*малое восстановление, область истины*
9	*маяк надежды, рассеивание магии*
13	*свобода перемещения, страж веры*
17	*небесный огонь, общение*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Священное оружие. Вы можете действием наполнить одно оружие, которое вы держите, позитивной энергией, используя Божественный канал. На протяжении 1 минуты вы добавляете свой модификатор Харизмы к броскам атаки, сделанным этим оружием (минимальный бонус +1). Также оружие испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Если оружие не является волшебным, то оно считается волшебным на время действия заклинания.

Вы можете закончить этот эффект в свой ход частью любого другого действия. Если вы не держите или не несёте это оружие, или теряете сознание, то этот эффект заканчивается.

Изгнать нечистого. Вы действием показываете свой священный символ и произносите слова молитвы, осуждающей исчадия и нежить, используя Божественный канал. Все исчадия и нежить, которые могут видеть или слышать вас, находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то изгоняются на 1 минуту или до тех пор, пока не получат урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

Аура преданности

Начиная с 7 уровня, вы и дружественные вам существа в пределах 10 футов от вас не могут быть очарованы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Нарушение клятвы

Паладин старается придерживаться высочайших стандартов поведения, но даже самым добродетельным паладинам свойственно ошибаться. Иногда правильный путь оказывается слишком требовательным, иногда ситуация сводится к выбору меньшего из двух зол, а иногда эмоции вынуждают паладина преступить через свою клятву.

Паладин, который нарушил клятву, обычно стремится к отпущению грехов у жреца, разделяющего его веру, или у другого паладина того же ордена. Паладин может провести всенощное бдение в молитве в знак покаяния, или поститься, или совершить другой аналогичный акт самоотречения. После обряда исповеди и прощения паладин очищается.

Если паладин умышленно нарушил свою клятву и не проявляет никаких признаков раскаяния, последствия могут быть куда более серьёзными. По усмотрению Мастера, не раскаявшийся паладин может вынуждено отказаться от этого класса и взять другой, или, возможно, стать паладином клятвопреступником, который описан в *Руководстве Мастера.*

Чистота духа

Начиная с 15 уровня, вы всегда находитесь под эффектом заклинания *защита от зла и добра.*

Святой нимб

На 20 уровне вы можете действием создать ауру солнечного света. В течение 1 минуты от вас исходит яркий свет в радиусе 30 футов, и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Каждый раз, когда враждебное существо начинает ход в этом ярком свете, оно получает урон излучением 10.

Кроме того, в течение этого времени вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, сотворённых исчадиями и нежитью.

Один раз использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

Клятва древних

Клятва Древних так же стара, как раса эльфов и ритуалы друидов. Иногда называемые фейскими рыцарями, зелёными рыцарями, или рогатыми рыцарями, паладины, которые дали эту клятву, связывают свою судьбу со стороной света в мировой борьбе против тьмы, потому что они любят красивые и животворные вещи в мире, а не потому, что верят в принципы чести, отваги и справедливости. Они украшают свои доспехи и одежду изображениями растительности, рогов и цветов, чтобы отразить свою приверженность сохранению в мире света и жизни.

Догматы древних

Догматы клятвы Древних сохранялись в течение бессчётных веков. Эта клятва подчёркивает главенство принципов добра над проблемами порядка или хаоса. Её основные четыре принципа просты:

Разожги свет. Делами милосердия, доброты и прощения разжигай свет надежды в мире, повергая ниц отчаяние.

Сохраняй свет. Там, где есть добро, красота, любовь и смех в мире, стой против бесчестья, чтобы побороть его. Там, где процветает жизнь, стой против сил, что хотят погубить её.

Храни свет в себе. Восторгайся песней и смехом, красотой и искусством. Если позволишь свету умереть в своём сердце, то не сможешь сохранить его в мире.

Будь светом. Будь маяком великолепия для тех, кто живёт в отчаянии. Пусть свет твоей отваги и мужества сияет в твоих делах.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы древних

Уровень паладина	Заклинания
3	*опутывающий удар, разговор с животными*
5	*лунный луч, туманный шаг*
9	*защита от энергии, рост растений*
13	*град, каменная кожа*
17	*древесный путь, общение с природой*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Гнев природы. Вы можете использовать Божественный канал, чтобы призвать первородные силы для опутывания врага. Вы можете действием опутать призрачными лозами существо, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 футов от вас. Это существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (по своему выбору), иначе оно станет опутанным. Опутанное лозами существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. В случае успеха оно освобождается, а лозы исчезают.

Изгнать неверного. Вы можете использовать Божественный канал для произнесения древних слов причиняющих боль феям и исчадиям, когда они слышат их. Вы действием демонстрируете свой священный символ и все феи и исчадия в пределах 30 футов, слышащие вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Провалив его, существо изгоняется на 1 минуту или пока не получит урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

Если истинная форма существа скрыта иллюзией, изменением облика, или другим эффектом, скрывающим её, то она раскрывается, когда существо изгоняется.

Аура опеки

Начиная с 7 уровня древняя магия так сильно вас пропитывает, что образует мистическую защиту. Вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас получаете сопротивление к урону от заклинаний.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Бессмертный страж

Начиная с 15 уровня, если ваши хиты опускаются до 0, но вы не были убиты, вы можете решить, чтобы вы вместо этого остались с 1 хитом. Использовав это умение, вы не можете повторно его использовать, пока не окончите продолжительный отдых.

Кроме того, вы не получаете недостатков от большого возраста, и не можете быть состарены магией.

Древний чемпион

На 20 уровне вы можете принимать форму древней силы природы, выбрав её внешний вид. Например, ваша кожа может позеленеть или превратиться в кору, а ваши волосы могут стать листьями или мхом, или у вас могут вырасти рога или львиная грива.

Вы можете действием подвергнуться этой трансформации. На 1 минуту вы получаете следующие преимущества:

- В начале каждого своего хода вы восстанавливаете 10 хитов.
- Каждый раз, когда вы накладываете заклинание паладина, которое накладывается за 1 действие, вы можете вместо этого сотворить его бонусным действием.
- Вражеские существа в пределах 10 футов от вас совершают с помехой спасброски от ваших заклинаний паладина и вариантов Божественного канала.

Использовав это умение, вы сможете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

Клятва мести

Давая клятву мести, вы берёте на себя торжественное обязательство карать тех, кто совершил тяжкий грех. Когда силы зла вырезают беспомощных селян, когда целый народ отворачивается от воли богов, когда гильдия воров становится слишком жестокой и сильной, когда дракон терроризирует сельскую местность — в такие времена появляются паладины, давшие клятву мести, чтобы установить, что правильно, а что ошибочно. Для этих паладинов, иногда называемых мстителями или тёмными рыцарями, собственная чистота не так важна, как сотворение правосудия.

Догматы мести

Догматы клятвы мести разнятся от паладина к паладину, но все принципы сводятся к наказанию преступников, любой ценой. Паладины, отстаивающие эти принципы, готовы пожертвовать даже собственной праведностью, чтобы совершить правосудие над теми, кто творит зло, и такие паладины часто нейтральны или законно-нейтральны. Основные принципы догматов жестоки, но просты:

Сражайся с большим злом. При выборе между борьбой с заклятыми врагами и боем с меньшим злом, я выбираю большее зло.

Не щадить зло. Обычные враги могут рассчитывать на пощаду, но только не мои заклятые враги.

Любой ценой. Мои угрызения совести не могут встать на пути истребления моих врагов.

Возмещение. Если мои враги сеют разруху в мире, то это потому, что мне не удалось их остановить. Я должен помочь тем, кто пострадал от их злодеяний.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы древних

Уровень паладина	Заклинания
3	*метка охотника, порча*
5	*туманный шаг, удержание личности*
9	*защита от энергии, ускорение*
13	*изгнание, переносящая дверь*
17	*наблюдение, удержание чудовища*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Порицание врага. Вы действием демонстрируете свой священный символ и произносите обличающую молитву, используя Божественный канал. Выберите одно существо в пределах 60 футов, которое можете видеть. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости, если не обладает иммунитетом к испугу. Исчадия и нежить совершают этот спасбросок с помехой.

Если спасбросок провален, существо становится испуганным на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо испугано, его скорость равна 0, и оно не получает никаких бонусов к скорости.

Если спасбросок был успешен, скорость существа на 1 минуту, или пока оно не получает урон, уменьшается вдвое.

Обет вражды. Вы можете бонусным действием произнести слова обета вражды по отношению к существу, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 футов от вас, используя Божественный канал. В течение 1 минуты, пока его хиты не опускаются до 0, или оно не потеряет сознание, вы совершаете броски атаки по нему с превосходством.

Неумолимый мститель

На 7 уровне ваше сверхъестественное внимание помогает вам предотвратить бегство врага. Если вы попадаете по существу провоцированной атакой, вы можете частью этой реакции переместиться на расстояние, равное половине своей скорости. Это перемещение не провоцирует атаки.

Душа мести

Начиная с 15 уровня суть вашего Обета вражды даёт вам большую власть над врагом. Когда существо, находящееся под действием вашего Обета вражды, совершает атаку, вы можете реакцией совершить атаку рукопашным оружием по этому существу, если оно находится в пределах досягаемости.

Мстящий ангел

На 20 уровне вы можете принять облик ангельского мстителя. Вы действием проходите трансформацию. На 1 час вы получаете следующие преимущества:

- Из вашей спины вырастают крылья, дающие вам скорость полёта 60 футов.
- Вы излучаете ауру угрозы в радиусе 30 футов. Когда враг впервые входит в ауру или начинает в ней своей ход во время сражения, он должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет испуганным в течение 1 минуты, или пока не получит урон. Броски атаки по этому испуганному существа совершаются с преимуществом.

Использовав это умение, вы можете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

Клятва короны

Клятва Короны — это присяга идеалам цивилизации, будь то дух нации, верность государю или служение божеству права и законности. Паладины, которые дают эту клятву, посвящают себя служению обществу, и в частности, справедливым законам, удерживающим общество от распада.

Эти паладины – бдительные стражи на стенах, противостоящие волнам варварства и хаоса, угрожающим уничтожить все достижения цивилизации, и широко известные примеры для подражания, хранители или часовые. Часто, паладины, которые дают данную клятву, являются членами рыцарского ордена на службе короля или народа, и рассматривают принятие клятвы как часть церемонии посвящения в ряды ордена.

Догматы короны

Догматы клятвы короны часто разрабатываются властителями, которым дается клятва, но в целом они опирается на несколько общих доктрин:

Закон. Закон превыше всего. Закон – это раствор, скрепляющий камни цивилизации, и его следует уважать.

Преданность. Ваше слово ваши узы. Без преданности, клятвы и законы бессмысленны.

Мужество. Вы должны быть готовы сделать то, что должно быть сделано ради порядка, даже перед лицом превосходящих сил. Если вы не сделаете этого, то кто ещё сможет?

Обязанности. Вы должны понимать и принимать последствия своих действий, и вы несете ответственность за выполнение своих обязанностей и обязательств.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы короны

Уровень паладина	Заклинания
3	*приказ, вызов на дуэль*
5	*охраняющая связь, область истины*
9	*аура живучести, духовные стражи*
13	*изгнание, страж веры*
17	*круг силы, обет*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Вызов Чемпиона. Вы бросаете вызов, который заставляет других существ сражаться с вами. Любое существо по вашему выбору, которое может вас видеть и находящееся не далее, чем в 30 футах от вас, должно совершить спасбросок Мудрости.

В случае провала, существо не может добровольно отойти от вас дальше, чем на 30 футов. Этот эффект прекращается если существо недееспособно, умирает или отдаляется от вас на расстояние, превышающее 30 футов.

Повернуть вспять. Бонусным действием вы можете поддержать раненых союзников с помощью вашего Божественного канала.

Любое существо по вашему выбору, способное слышать вас и находящееся не далее, чем в 30 футах от вас, может восстановить количество своих хитов равное 1к6 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1), но только в том случае, если текущее количество его хитов составляет менее половины от полного значения.

Божественная преданность

Начиная с 7-го уровня, когда существо, находящееся в 5 футах от вас получает урон, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы магически заменить ваше собственное здоровье на здоровье целевого существа таким образом, чтобы оно не получило урон. Вместо цели урон получаете вы. Этот урон невозможно понизить или предотвратить никаким образом.

Непоколебимый дух

Начиная с 15-го уровня, спасброски против паралича или ошеломления вы делаете с преимуществом.

Возвышенный чемпион

На 20 уровне, ваше присутствие на поле битвы вдохновляет посвященных вашему делу. Вы можете потратить действие, чтобы получить следующее преимущество на 1 час:

- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.
- Ваши союзники получают преимущество к спасброскам от смерти.
- Вы и ваши союзники в 30 футах от вас, получаете преимущество на спасброски Мудрости.

Эффект преждевременно закончится, если вы окажетесь недееспособным или умрете.

Использовав это умение, вы можете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

Клятва завоевания (UA)

Для таких паладинов, присягнувших этой клятве, недостаточно установить власть закона, они должны раздавить своих противников. Так же, их часто называют рыцарями-тиранами или железными рыцарями. Такие паладины служат жестоким приказам и мрачной философии своих богов, призывающих к войне.

Некоторые из них идут еще дальше и встают под знамена повелителей девяти преисподней. Архидьявол Бел, военачальник Авернуса, считает таких паладинов, самыми ревностными сторонниками и называет их Адскими рыцарями. Их броня, украшенная трофеями, взятыми с павших врагов — мрачное предупреждение всем, кто осмеливается противостоять приказам их повелителей.

Догматы завоеваний

Паладины, принимающие эту клятву, несут обеты завоевания на своих плечах. Клятвы этих рыцарей отпечатываются в инфернальных рунах — жестоком напоминании обетов, данных ими Лордам Ада.

Гаси пламя надежды. Недостаточно просто победить врага в битве. Ваша победа должна быть настолько подавляющей, чтобы враги навсегда потеряли волю к сражению. Лезвие может прервать жизнь, но страх — положить конец империи.

Правило железного кулака. Никакое несогласие не допускается. Ваше слово — закон. Те, кто повинуются ему, будут награждены, другие наказаны ради назидания остальным.

Сила выше всего. Вы должны править до тех пор, пока не придет более сильный. Тогда вы должны стать могущественнее и победить или впасть в забвение.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы завоевания

Уровень паладина	Заклинания
3	*доспех Агатиса, приказ*
5	*удержание личности, божественное оружие*
9	*проклятие, ужас*
13	*усыхание, подчинение зверя*
17	*подчинение личности, нашествие насекомых*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Подавляющий удар. Вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы подавить желание противника сражаться. Когда вы наносите урон существу рукопашной атакой, вы можете использовать это умение как часть действия, чтобы заставить цель сделать спасбросок Мудрости. При провале, цель напугана вами на 1 минуту, но она может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода. При успешном спасброске действие эффекта заканчивается.

Выверенный удар. Вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы ударить со сверхъестественной точностью. Когда вы делаете бросок атаки, вы можете использовать это умение, чтобы получить +10 бонус к броску атаки. Вы делаете этот выбор после броска, но до того как, как Мастер сообщит, попадает ли ваша атака или нет.

Аура завоевателя

Начиная с 7 уровня, ваше присутствие вселяет ужас в сердца врагов в радиусе 10 футов, пока вы находитесь в сознании. Ваши противники совершают спасброски против испуга с помехой.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Несгибаемый дух

Начиная с 15 уровня, вы больше не можете быть очарованы.

Непобедимый завоеватель

На 20 уровне вы достигаете вершины в использовании боевого мастерства. Действием вы можете стать воплощением духа завоевания на 1 минуту, получив следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление ко всем повреждениям.
- Когда вы атакуете, то вы можете совершить еще одну атаку как часть этого действия.
- Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

Использовав это умение, вы можете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

Клятва убийцы магов (НВ)

Паладины, которые следуют этой клятве, ярые враги чародеев, колдунов и всех прочих заклинателей, независимо от природы их силы и целей. Охотники на ведьм, как их часто называют в народе, зачастую сами были жертвами носителей магического дара и посвятили свою жизнь устранению этой угрозы. Убийцы магов часто путешествуют в одиночестве или в составе небольших групп искателей приключений, тайно встречаясь с другими последователями этой клятвы, чтобы обменяться информацией и опытом. Но охота на магов всегда остается их главной целью.

Догматы убийцы магов

Обеты убийцы магов часто передаются от учителя к ученику еще до принятия клятвы:

Убивайте магов. Использующие тайные знания, злые сами по себе, но силы, которые они используют, слишком могущественны и опасны, чтобы находиться в руках смертных. Те, кто изучает или использует магические и оккультные знания должны быть убиты.

Скрывайтесь у всех на виду. Не ждите, пока враг проявит себя первым, путешествуйте, наблюдайте за своими целями, оставаясь невидимым для них.

Знай своего врага. Чтобы получить силу, необходимую для борьбы с врагом, мы должны знать их секреты и тайные заклинания, которые они могут использовать против нас, чтобы обернуть их против них самих.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы убийцы магов

Уровень паладина	Заклинания
3	*щит, волна грома*
5	*обнаружение мыслей, палящий луч*
9	*контрзаклинание, рассеивание магии*
13	*огненный щит, поиск существа*
17	*облако смерти, наблюдение*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Перенаправление заклятия. Если существо произносит заклинание на расстоянии 60 футов от вас, вы можете использовать свой Божественный Канал чтобы отразить это заклинание на заклинателя. Заклинатель должен сделать спасбросок, против своей сложности заклинания и в случае провала это заклинание действует на него или рассеивается, если оно не оказывает эффекта.

Ужасный удар. Когда вы попадаете рукопашной атакой по цели, которая концентрируется на заклинании или других магических способностях, вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы нанести критический удар.

Аура обнаружения заклинаний

Начиная с 7 уровня, вы и ваши союзники в радиусе 10 футов от вас, получают постоянную способность — обнаружение магии, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Разум сильнее магии

Начиная с 15 уровня, вы совершаете с превосходством все спасброски против магических эффектов.

Разрушитель заклинаний

На 20 уровне вы получаете способность деформировать пространство вокруг себя, разрушая все магические эффекты. Действием вы можете на 1 минуту стать центром для антимагической сферы радиусом 10 футов (см. заклинание *«поле антимагии»*), поддержание которого не требует концентрации. В это время вы наносите своими атаками максимум урона всем целям, способным творить заклинания или другие магические эффекты.

Один раз, использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный или короткий отдых.

Клятва вечной ночи (НВ)

Клятва Вечной ночи тесно связана с убийствами, хитростью и запугиванием. Те, кто следуют этой клятве верят, что лучше устранить способных совершить зло прежде, чем у них появится возможность сделать это. Именно эти рыцари ночи устраняют правителей, которые злоупотребляют своей властью против граждан — сумасшедших царей и тиранов. Поскольку божественная магия не может укрыть владельца от любопытных взоров, последователи этого пути учатся имитировать тайные заклинания через их божественную силу.

Догматы вечной ночи

Паладины, которые приносят свои клятвы Вечной Ночи, объединяются сильным чувством справедливости, которое нужно восстановить даже под покровом тьмы и верят в следующие основные принципы:

Никто не свободен. Даже короли и магистраты, которые пишут законы, не свободны от них.

Польза для большинства. Потребности большинства всегда выше потребностей меньшинства.

Рыцарь ночи. Когда правосудие бездействует при свете дня, вы должны восстановить его под покровом темноты.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы вечной ночи

Уровень паладина	Заклинания
3	*маскировка, невидимый слуга*
5	*невидимость, тьма*
9	*подсматривание, притворная смерть*
13	*высшая невидимость, верный пёс Морденкайнена*
17	*фальшивый двойник, наблюдение*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Темный доспех. В качестве действия вы можете наделить доспех, который носите, специальными свойствами. Весь металл в вашей броне становится черным с закрученными дымовыми узорами на его поверхности, которые волшебным образом двигаются. Этот черный металл бесшумен и устраняет помеху на скрытность этой брони, если таковая имелась.

При ношении этой брони вы получаете владение навыком *Скрытность* и можете добавить Модификатор Интеллекта или Ловкости для проверки Скрытности.

Ваш доспех теряет все эффекты от этой способности при ее снятии.

Покрывало Ночи. Бонусным действием вы создаете сферу плотного черного тумана, который не блокирует зрение, радиусом 20 футов вокруг себя, которая действует в течение 1 минуты. Эта тьма путешествует с вами и делает пространство вокруг труднопроходимой местностью для любого существа, проходящего через него. Существо, входящее в эту область, должно сделает спасбросок Силы, и, в случае провала, вы получаете преимущество в бросках атаки против этого существа.

Лезвие тьмы

Начиная с 7 уровня, вы учитесь наносить дополнительный урон целям, которых вы смогли застать врасплох. Если у вас есть преимущество в атаке, то вы можете нанести дополнительно 1к6 урона один раз за раунд.

На 12 уровне урон увеличивается до 2к6, а на 17 уровне он увеличивается до 3к6.

Вы также получаете возможность нормально видеть в магической и обычной темноте на расстоянии 30 футов.

Завеса тьмы

Начиная с 15 уровня, если вы носите свой Темный доспех, то реакцией на успешную атаку противника по вам, ваши доспехи источают небольшие сгустки тьмы, которые некоторое время кружатся вокруг вас, прежде чем исчезнуть. До начала вашего хода или пока вы снова не получите урон, все атаки против вас совершаются с помехой. Кроме того, ваша способность видеть в темноте постоянно улучшается.

Теперь вы можете видеть в обычной и магической темноте на расстоянии 120 футов.

Разрушитель заклинаний

На 20 уровне вы можете стать призраком, сотканным из теней в течение 1 минуты. Находясь в этом состоянии, вы источаете магическую тьму в радиусе 20 футов от вас, получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

Вы также можете проходить через других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Вы получаете 1к10 силового урона, если заканчиваете свой ход внутри объекта.

Использовав это умение, вы сможете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

Клятва сияния (НВ)

Клятва сияния так же стара, как и солнце, которому она следует. Так же называемые воинами солнца или сияющими рыцарями, паладины, которые следуют этой клятве, стремятся принести свет и знания даже в самые отдаленные и темные уголки мира. Они украшают свою броню изображениями солнца и звезд, святыми огнями, которые приносят жизнь и знание в этот мир, озаряя все скрытое во тьме.

Догматы сияния

Догматы клятвы сияния взывают к свету и огню праведности в сердцах паладинов, принявших эту клятву. Хотя полный свод правил был утерян за бесчисленные века, основа служения, передаваемая от наставника к ученику, сводится к следующим формулировкам:

Поиски истины. Даже в самой непроглядной тьме скрывается истина. Даже в самом холодном сердце живет свет.

Несущий свет. Направляйте людей на правильный путь, освещайте им дорогу своим примером, поддерживайте их на пути к истине.

Защитник света. Там, где уже есть свет, защищайте его всеми силами. Если тьма поглощает свет, защищайте его до последнего своего вздоха.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы сияния

Уровень паладина	Заклинания
3	*сверкающие брызги, огонь фей*
5	*глухота/слепота, пылающий шар*
9	*дневной свет, огненный шар*
13	*огненная стена, страж веры*
17	*небесный огонь, испепеление (ЕЕ)*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Божественный свет. Вы можете использовать Божественный канал, чтобы действием создать сферу яркого света радиусом 10 футов на расстоянии 10 футов от вас, которая существует 1 минуту.

Область рассеивает магическую тьму и невидимость и раскрывает истинную форму оборотней и существ, измененных магией. Внутри области небесные существа, элементали, феи, исчадия и нежить имеют помеху при бросках атаки.

Ослепляющая вспышка. В качестве бонусного действия вы можете использовать свой Божественный канал и телепортироваться к цели в радиусе 20 футов от вас, появившись в пределах 5 футов от нее окутанным ослепляющим светом.

Это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения, или будет ослепленно. Существо, может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, что бы прекратить действие этого эффекта.

Аура света

Начиная с 7 уровня, вы, в свой ход, можете окружить себя аурой света, которая будет действовать, пока вы ее не отмените или пока вы остаетесь в сознании. Когда аура активна, вы излучаете яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в 20 футах. Вы и ваши союзники получаете преимущество в проверках Мудрости и спасбросках от смерти.

На 18 уровне радиус яркого и тусклого света увеличивается до 30 футов.

Всевидящий

Начиная с 15 уровня, вы можете видеть невидимые существа и объекты в радиусе 30 футов так, как если бы они были видимыми.

Божественный чемпион

На 20 уровне вы можете действием принять форму ослепительно сияющего воина на 1 минуту и получить следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление ко всем повреждениям.
- Когда существа наносят вам урон с помощью атаки, вы можете использовать свою реакцию, чтобы выпустить вспышку света. Каждое существо в радиусе 5 футов от вас должно преуспеть в спасброске Телосложения или получит 2к8 урона излучением и ослепнет до конца следующего хода.

Использовав это умение, вы сможете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

Клятва любви (НВ)

Стоя напротив горстки орков, грациозный тифлинг, стройный и одетый в плащ цвета индиго, держит свою рапиру наготове. За тифлингом лежат мать и её дочь, последние оставшиеся в живых из каравана. Они обе рыдают, опасаясь за свои жизни. Со словами молитвы мягкое розово-фиолетовое сияние начинает исходить от тифлинга, принося сверхъестественное чувство утешения и любви матери и ребенку. Странно, но орки, кажется, успокоены этим глубоким чувством любви, их ярость утихает, заставляя их опустить оружие и оставить жертв в покое.

Полуросли, одетая в простое цветочное платье и кольчугу, смотрит на статного седовласого капитана городской стражи взглядом, полным сочувствия. «Всё в порядке» произносит она, подходя к нему, «Я помогу тебе найти твою потерянную любовь, но никто, кроме нас, не должен слышать о ней.»
Вооруженная длинной секирой, что украшена цветами любви, женщина сдерживает буйную орду хобгоблинов. Когда один выпрыгивает из тени в её сторону, она разворачивается вокруг своей оси, вытягивает руку и вспыхивает теплой улыбкой. Лучи блестящего фиолетового, красного и розового света вырываются из её ладони, и её потенциальный убийца оказывается ослеплённым светом любви.

Любовь – основа всей жизни, всякой цивилизации. Это источник, из которого происходят все картины и песни. Для любви необходимо познать истинную красоту и безмятежность, к которым стремится каждое существо, от богов до кобольдов. Как и всё ценное в этом мире, любовь требует труда, и когда мириады сил хаоса и несправедливости выступают против неё, любовь нуждается в защитниках.

Известные как рыцари Сиреневого Ордена или Паладины Розы – паладины, принесшие клятву любви, делают это из желания помогать и защищать всех живых существ, особенно тех, чьи привязанности (будь они романтичными, семейными или даже идеалистическими) были поставлены под угрозу силами дисгармонии, которые бросают вызов миру.

Паладин, принявший эту клятву, всегда готов защищать жизнь и все эмоции, которые сопутствуют ей. Нося на плечах плащ фиолетового, белого или розово-алого цветов, паладин любви – очень заметное и значимое зрелище для любого, страдающего бедами этого мира.

Догматы любви

Начертанные на фресках и произведениях искусства, украшающих храмы богов любви, увлечений и преданности, таких как Афродита, Иштар, Шелин, Мирисс и Суне, догматы клятвы любви существуют для обеспечения процветания любви и жизни для всех, следующих им.

Борись за любовь. Более ценная, чем богатство, известность или слава, настоящая любовь – то, из чего происходит всё хорошее в этом мире. Когда вы найдёте любовь, свою или чужую, сделайте всё, чтобы сохранить, защитить и приумножить её.

Любовь есть любовь. Цените все формы любви, до тех пор, пока выражение этой любви не причинит вред другим людям. Любовь к земле или идеалам так же важна, как любовь к другому человеку. Если вы обнаружите, что не согласны с конкретным, безвредным проявлением любви на личном уровне, найдите его в себе, чтобы уважать его чувства.

Жизнь порождает любовь. Любовь – жизнь. Вся жизнь рождается из любви к тому или другому, слабому или сильному, доброму или злобному, посвященному или простому удобству – и всякая жизнь имеет потенциал, чтобы принести больше любви в мир. Не прекращайте жизнь без веских причин, так как прерванная жизнь не может принести любви.

Докажите любовь. Многие сомневаются в силе любви или даже в существовании настоящей, истинной любви. Для этих и других людей будьте как любовь и вдохновляйте на любовь во всём, во всех вещах. Будьте доказательством любви, в котором они нуждаются.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы любви

Уровень паладина	Заклинания
3	*сверкающие брызги, убежище*
5	*умиротворение, охраняющая связь*
9	*послание, языки*
13	*свобода перемещения, кабинет Морденкайнена*
17	*вещий сон, создание прохода*

Чувство страсти

Начиная с 3 уровня, вы можете действием потратить одно использование Божественного чувства, чтобы узнать природу любовной жизни конкретного существа с показателем Интеллекта не менее 8 и в радиусе 60 футов от вас. Эти знания включает в себя такие подробности, как: сколько лет длились его последние отношения, сколько длятся его основные отношения, его романтические пристрастия, смутные слухи и другая подобная информация.

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Доблесть страсти. В качестве действия, вы можете использовать свой Божественный канал и наделить ваш священный символ чувствами гармонии и вечной любви. Все дружелюбные существа в радиусе 60 футов от вас (но не вы) затронутые этой мощной эмоцией, получают временные хиты в размере вашего удвоенного модификатора Харизмы

(минимум 2). Временные хиты, полученные от этой способности, действуют в течение одной минуты.

Желания сердца. Используя ваш Божественный канал в качестве действия в свой ход, вы можете выбрать целью существо в пределах 120 футов от вас с Интеллектом не менее 8 и получить знания о его единственном истинном желании, о том, чего они жаждут более всего остального. Многие существа знают о своих желаниях не полностью или не в точности, и использование этой способности может стать откровением для них.

Когда вы используете эту способность, вы можете на одну минуту обмануть существо, внушив ему, что оно обрело своё желание. Если вы это делаете, существо должно совершить спасбросок Интеллекта против вашей сложности заклинаний. В случае провала, существо считает, что оно достигло своего величайшего желания, и галлюционирует, проживая свою жизнь с этим условием. Эта галлюцинация убедительна и полностью связана с любым чувством существа, относящимся к переживанию. Этот опыт обычно полностью отвлекает существо и ограничивает его осведомленность о других существах и окружающем его истинном мире, что делает его неспособным совершать вредоносные действия или реакции. Это существо повторяет спасбросок Интеллекта в конце каждого его хода, и этот эффект заканчивается, если существо преуспевает, получает урон. Существа, невосприимчивые к эффектам очарования, не могут быть затронуты этой частью этой способности.

Аура влечения

Начиная с 7 уровня, любовь, которую вы чувствуете, вырывается из вас волнами, принося комфорт и бодрость окружающим. Каждый раз, когда существо в радиусе 10 футов от вас бросает хотя бы один кубик, чтобы пополнить хиты (либо свои, либо другого существа), увеличьте результат каждого кубика на 2.

На 18 уровне, радиус этой ауры увеличивается до 30 футов.

Излучение эмпатии

На 15-м уровне сострадание, которое вы несете в своем сердце, настолько сильно, что ваши враги с трудом могут причинить вам вред. Когда существо в 30 футах от вас, не защищенное от эффектов очарования, наносит урон заклинанием или атакой, вы можете уменьшить этот урон на число, равное вашему модификатору Харизмы.

Бесконечная преданность

Начиная с 20 уровня, ваша любовь резонирует в гармонии со всем сущим, позволяя вам напрямую прикоснуться к эмпатическим связям между вещами. В качестве действия, вы можете получить следующие преимущества на одну минуту:

- Вы светитесь розовым, фиолетовым, белым или красным светом, который простирается в радиусе 15 футов от вас.
- Когда ваш союзник в радиусе 60 футов (но не вы сами) получает урон, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы уменьшить урон вполовину.
- Враги, начинающие свой ход рядом с вами и не имеющие иммунитета к эффектам очарования, должны совершить спасбросок Мудрости против вашей сложности спасброска заклинаний. Если существо проваливает этот бросок, оно бросает любое оружие, которое держит в руках, и не может более атаковать в этот ход.

Эффект оканчивается, когда вы становитесь недееспособным или умираете. После использования этой способности вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.

Клятва стойкости (НВ)

В ряды паладинов, которые принесли клятву стойкости, попадают только самые упорные и преданные своему делу воины. Эти рыцари беззаветно преданы достижению своих целей и выполнению долга любым доступным способом, что не противоречит их догматам. Даже враги восхищаются их непревзойденной дисциплиной и преданностью своему делу, а в шумной таверне часто можно услышать балладу бардов в которой эти прославленные воины не отступали от своего долга даже перед лицом неминуемой смерти или после нее.

Догматы стойкости

Паладины, принявшие эту клятву неукоснительно следуют представленным ниже догматам, не отступая от них даже перед лицом надвигающейся опасности или смерти.

Настойчивость. Никогда не останавливайтесь на пути к своей цели. независимо от цены, которую придется уплатить за ее достижение.

Защита. Защищайте самое ценное для вас, независимо от жертв, которые вам придется принести, включая собственную жизнь.

Дисциплина. Все, что не относится к поставленной цели, не имеет значения. Не позволяйте посторонним вещам, событиям или людям отвлекать вас на пути к вашим целям.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы стойкости

Уровень паладина	Заклинания
3	*псевдожизнь, щит*
5	*улучшение характеристики, воображаемая сила*
9	*защита от энергии, возрождение*
13	*страж веры, свобода перемещения*
17	*силовая стена, множественное лечение ран*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Недвижимый. В качестве действия вы можете стать непроницаемой стеной. В течение 1 минуты вы можете совершать одну дополнительную реакцию за раунд. Кроме того, каждый враг, которому вы наносите урон, должен сделать спасбросок Силы. При провале от отталкивается на 5 футов и падает с ног.

Лишение сил. В качестве действия, вы можете лишить сил всех врагов в радиусе 15 футов от вас. Каждый противник должен сделать спасбросок Мудрости и в случае провала, он не может передвигаться в свой ход. Этот эффект заканчивается в начале вашего следующего хода.

Сложность спасброска Божественного канала = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Аура стойкости

Начиная с 7 уровня, вы и ваши союзники в радиусе 10 футов от вас, получают преимущество в спасбросках против перемещения и отбрасывания, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Непреклонный

Начиная с уровня 15, вы получаете владение навыками убеждения и запугивания. Если вы уже владеете одним или обоими навыками, тогда ваш бонус мастерства удваивается при их использовании.

Защитный бастион

На 20 уровне если ваши хиты опускаются до 0, вы восстанавливаете временные хиты, равные четверти ваших максимальных хитов, округленные вниз. Кроме того, вражеские атаки против вас совершаются с помехой, и у вас есть преимущество в спасбросках против заклинаний, наносящих урон.

Эти эффекты заканчиваются через 1 минуту или когда ваши хиты снова достигают 0, в зависимости от того, что произойдет раньше.

Один раз, использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный или короткий отдых.

Клятва смерти (НВ)

Паладины, давшие клятву смерти, живут, чтобы сохранить естественный порядок жизни. В жизни каждого живого существа наступает время, когда нужно оставить этот мир и отправится в загробный. Паладины смерти следят за тем, чтобы те, кто живут дольше отведенного им природой срока, могли умереть и присоединиться к другим в загробной жизни. А так же, защищают тех, для кого это время еще не пришло. Эти воины специализируются на убийстве нежити, особенно вампиров, личей, призраков и тех, кто заключает сделку с исчадиями ради вечной жизни, а иногда мирных существ, получивших бессмертие. Но в тоже время, в зависимости от человека, паладины, принявшие эту клятву, могут быть известны как спасители, жнецы, несущие смерть, или даже убийцы пожилых людей.

Догматы смерти

Многие расходятся во мнениях по поводу того, что означает отрицание смерти и какие виды жизни следует защищать, но, независимо от этого, основные догматы этой клятвы остаются неизменными.

Помните об усопших. Облегчите переход души в загробную жизнь и сохраните память о ней.

Защищайте жизнь. Защитите тех, кто еще не может сражаться или думать за себя, и тех, кто способствует рождению новой жизни.

Убивайте тех кто не дышит. Пусть те, кто отрицают смерть, и препятствуют ее приходу, смогут перейти на следующий уровень бытия в загробную жизнь.

Приносите плоды. Отпразднуйте жизнь с другими и помогайте создавать следующее поколение.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы стойкости

Уровень паладина	Заклинания
3	*лечение ран, нанесение ран*
5	*нетленные останки, охраняющая связь*
9	*малое восстановление, множественное лечащее слово*
13	*аура жизни, град*
17	*конус холода, высшее восстановление*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Ледяная смерть. Вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы заставить существо чувствовать ледяное касание смерти. В качестве действия, вы можете произнести заклинание *леденящее прикосновение*, используя сложность заклинания паладина. Этот ущерб не может быть уменьшен или отменен никаким способом.

Огонь жизни. В качестве бонусного действия вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы наполнить существ в пределах 30 футов от себя божественной энергией. Выберете несколько союзников, но не больше своего модификатора Харизмы. Эти существа наносят дополнительно 1к4 урона излучением при следующей успешной атаке.

Сохраняющая аура

Начиная с 7 уровня, воздух вокруг вас становится ледяным, но вы и ваши союзники не чувствуете холода. Вы и ваши союзники в радиусе 10 футов от вас, получаете сопротивление к урону огнем, холодом и некротической энергией пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Рождение и смерть

Начиная с уровня 15, когда дружественное существо наносит противнику урон огнем или излучением, вы можете использовать свою реакцию, чтобы наложить подготовленное заклинание, которое наносит урон холодом или некротической энергией.

Кошмарный жнец

На 20 уровне, вы можете стать призрачным воплощением смерти. В течение одной минуты вы получаете следующие преимущества:

- Вы невосприимчивы к урону холодом и некротической энергией.
- Вы можете проходить сквозь объекты и существ, как если бы они были труднопроходимой местностью.
- Если вы закончите свой ход на клетке занимаемой существом, то оно плучает 1к6 урона некротической энергией и 1к6 урона холодом, игнорируя все сопротивления.

Один раз, использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный или короткий отдых.

Клятва присягнувшего аду (НВ)

Человек мужчина с поразительно красивым лицом и дружеской улыбкой идет навстречу группе орков, крепко сжимая в черной латной перчатке длинный меч из красной стали. Орки смотрят с явным замешательством, пытаясь разглядеть мотивацию человека. Человек прекрасно знает, что орки, поклоняющиеся Груумшу никогда не оступятся от своей веры, чего нельзя сказать о жителях соседней деревеньки, на которую орки не раз совершали набег, если приложить достаточно усилий с его стороны. Ужасные слова слетают с его губ и вместе с резким взмахом, лезвие длинного меча прорывается с адским пламенем, и волна неистерпимого жара устремляется от спокойно улыбающегося человека к ближайшему орку, разрубая его на две части.

Закрывая собой ребенка, эльфийка в кольчуге поднимает щит, в попытке защитится от палящего огня красного дракона. Хотя ее щит защитил и ее и ребнка от огня, она чувствует неприятные ощущения на своей левой руке, когда метка начинает гореть огнем и сильно чесаться. Хозяин контракта явно неудовлетворен, и дальнейшие бескорыстные поступки могут привести к очень неприятным последствиям.

Вырисовывая в грязи рукояткой своего могучего боевого топора, женщина-полуорк в обугленных латах с видимым усилием, завершает линии огромной пентаграммы, вписанной в круг. Нанося на круг свежую кровь из глиняного кувшина, она кладет свой огромный топор и встает на колени рядом с ним. В это мгновение тьма и ужас разливаются по окрестностям, близлежащие деревья увядают и умирают. Поднимаясь вместе с топором с земли, полуорк знает, что теперь она может спокойно спать, не опасаясь других существ, находясь на этой проклятой земле.

Известные как рыцари ада, эти паладины, принявшие присягу аду, подписывают контракт с могущественным существом из нижних планов, предлагая свои услуги в обмен на могущество. У присягнувших аду паладинов есть множество причин, чтобы заключить эту сделку, но чаще всего это делается ради личного могущества, либо они готовы совершить самопожертвование в служении темным силам, в которые они верят всей душой. Обязанности возлагаемые на рыцарей ада этим контрактом, разнообразны, но всегда соответствуют целям Ада и хозяина контракта, и часто хитро замаскированы под личные интересы паладина и часто соблазнительны для законно-злых паладинов, что является движущейся силой этих контрактов. Эта присяга по своей сути развращает, а требования контракта и характер служения часто приводят к тому, что многие люди склоняются к все более и более темным путям. Хотя многие исчадия по контракту позволяют некоторую свободу своим рыцарям, они уверены, что поступки их подчиненных в итоге послужат целям Ада.

Рыцари ада часто носят броню с красно-черными или латунными элементами и имеют отличительный знак, связанный с их контрактом. Этот знак может быть как материальным так и сверхъестественным, и вы можете выбрать его с вашим Мастером, или определить его броском по таблице «Знак зверя» ниже.

к10	Знак зверя
1	У вас есть символ вашего контракта на вашей левой руке в виде татуировки или знака.
2	Ваш язык раздвоен и похож на змеиный.
3	Когда вы произносите заклинания или используете свою силу, ваши глаза становятся полностью черными.
4	Ваши зубы более острые, чем обычно, большинство из них похожи на клыки.
5	Маленькие, похожие на шипы отростки растут из ваших предплечий.
6	Растения медленно увядают, а молоко свертывается в вашем присутствии.
7	Звери с уровнем опасности 0 инстинктивно боятся вас.
8	Другие гуманоиды склонны вести себя более аморально в вашем присутствии.
9	Смерти, за исключением тех, которые вызываете вы, происходят с необычной частотой вокруг.
10	Малые исчадия иногда находят вас, чтобы умолять о милостях, в самые неудобные моменты.

Догматы присягнувшего аду

Контракты, заключенные между могущественным исчадием и будущим адским рыцарем, содержат бесконечные пункты, написанные сложным юридическим языком и мелким шрифтом, которые пытаются сбить с толку и запутать, скрыв его истинную цель.

Контракты есть контракты. Этот догмат диктует, что присягнувшие аду рыцари полностью выполняют или стремятся выполнить все условия контракта, которые они подписали, насколько это в их силах. Присягнувший аду рыцарь также будет уважать контракты других и не будет пытаться помешать их выполнению, если этого не требует один из пунктов его контракта.

Искушать. Связанные клятвой должны искать последователей, по мере необходимости и искушать их на более тесные союзы посредством слов и дел. Воззвания к низменным желаниям последователей не обязательно, но, тем не менее, рассматривается как благоприятный способ достижения цели. Любой союз с адским рыцарем только усилит мощь самого Ада.

Служить. Каждый год и один день, хозяин контракта может дать одно задание рыцарю ада. Если этот запрос не противоречит условиям контракта, заключенного адским рыцарем, он должен выполнить эту задачу в меру своих сил. В противном случае рыцарь ада должен понести наказание за нарушение договора, которое предусмотрено контрактом.

Прославлять ад. Присягнувшие аду не должны стремиться к распространению хаоса и не должны действовать вопреки интересам Ада. Их целью является, открыто или тайно помогать исчадиям когда они их встречают, до тех пор, пока эта помощь не противоречит условиям контракта.

Заклинания клятвы присягнувшего аду

Уровень паладина	Заклинания
3	*очарование личности, адское возмездие*
5	*умиротворение, тёмное зрение*
9	*ужас, огненный шар*
13	*усыхание, переносящая дверь*
17	*подчинение личности, святилище*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Клинок Адского пламени. В качестве действия, вы можете вдохнуть в оружие, которое держите в руке, пламя ада, используя ваш Божественный канал. В течение 1 минуты, вы добавляете модификатор Харизмы к урону этим оружием как огненный урон, при успешной атаке, с минимальным бонусом +1. Оружие также излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет на расстоянии 10 футов от вас. Если оружие не является магическим, то оно им становится на 1 минуту. Когда вы впервые используете эту возможность или в качестве действия на более позднем этапе, вы можете немедленно закончить этот эффект, воткнув свое оружие в землю, что создаст линию адского пламени длиной 30 футов и шириной 5 футов в выбранном вами направлении. Каждое существо на линии должно сделать спасбросок Ловкости против сложности вашего заклинания. При провале оно получает 4к6 огненного урона и половину при успехе. На 9 уровне этот урон увеличивается до 6к6, а на 17 уровне урон - до 8к6. Вы можете закончить этот эффект по своему желанию, не тратя каких-либо действий в ваш ход. Если вы больше не владеете оружием, или падаете без сознания, этот эффект так же заканчивается.

Изгнать противника. Вы действием показываете священный символ держателя вашего контракта и произносите слова приговора, осуждающего ваших противников, используя Божественный канал. Все аберрации, небожители, элементали и хаотические исчадия, которые могут видеть или слышать вас, находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то изгоняются на 1 минуту или до тех пор, пока не получат урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

Аура привлекательности

Начиная с 7 уровня, сила вашего покровителя текущая в вас инстинктивно привлекает и одновременно ужасает окружающих, делая их более податливыми для вашего влияния. Ваши враги в радиусе 10 футов от вас, получают помеху на спасброски против очарования или запугивания, включая классовые способности. Так же вы получаете преимущество при проверках Харизмы (Обмана) в радиусе действия ауры.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Адское благословение

Начиная с 15 уровня, вы можете направить силу вашего контракта в себя, чтобы наполнить свое тело неестественной жизненной силой. В качестве бонусного действия в ваш ход вы можете получить количество временных хитов, равных вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

Кроме того, что бы вы не говорили, магия, способная определять правдивость слов, всегда определит, что вы говорите правду, если вы этого хотите и вас нельзя заставить говорить правду с помощью магии.

Наследник ада

На 20 уровне ваш контракт близится к завершению, и вы можете принять мантию держателя вашего контракта, полностью управляя всеми аспектами его силы. Эта невероятная сила частично изменяет вас. Вы можете отрастить несколько рогов, клыки и когти и ваша кожа становится прочнее, что делает вас похожим на владельца контракта. В качестве действия, вы можете получить следующие преимущества на одну минуту:

- Темное зрение дальностью 120 футов или увеличение вашего темного зрения до 120 футов. Вы также можете видеть сквозь магическую тьму.
- Большие, костлявые крылья летучей мыши прорастают из спины, если ваша броня приспособлена для этого. Вы получаете скорость полета 60 футов.
- Всякий раз, когда вы наносите урон своей атакой, вы наносите дополнительно 2к6 урона огнем.
- У вас есть сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагического и не покрытого серебром оружия.

Эффект оканчивается, когда вы становитесь недееспособным или умираете. После использования этой способности вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.

Закаленные адом

В то время как Божественная кара, которую все паладины получают на 2 уровне, по-прежнему наносит урон излучением, инфернальная сила тех, кто присягнул аду и чтит его догматы, изменяет ее на нечто другое.
Где другие паладины выпускают ослепительно-яркий, чистый свет, кара рыцаря ада вызывает ревущую волну сернистого адского пламени, цвета раскаленного добела металла, как само оружие паладина. Поток силы, созданный адской карой - это почти живое существо, ищущее возмездие для тех, кто бросил вызов абсолютной власти Ада.

Клятва убийцы драконов (НВ)

Клятва Убийцы драконов дается паладином над черепом огромного черного дракона, сраженного рукой одного из основателей ордена. Ради защиты родного поселения, своих близких или неувядающей славы, эти рыцари испивают из серебряной чаши кровь дракона и приносят свои обеты, навеки связывающие их с братством. Разящие драконов – эти неутомимые рыцари лучшие в своем деле, а их доспехи украшены множеством трофеев поверженных врагов. Куда бы не прибыл Убийца драконов, простой народ всегда окажет ему почет и уважение, ведь в самые тяжелые времена только меч этого воина встанет между ними и огромной тварью, несущей смерть.

Догматы убийцы драконов

Догматы Клятвы убийцы драконов зависят от паладина, но каждый из них вращается вокруг убийства драконов или спасения людей от них.

Убивай злых драконов. Большинство драконов, особенно цветные – зло, которое необходимо истребить.

Знай своего врага. Никогда не рвись в битву без подготовки. Драконы невероятно могущественны и хитры.

Уничтожай их логова. Злые драконы не должны поселиться в логове бывшего дракона. Их обитель должна быть разрушена до основания.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы убийцы драконов

Уровень паладина	Заклинания
3	*порча, героизм*
5	*узы земли (ЕЕ), туманный шаг*
9	*страх, полет*
13	*огненный щит, верный пес Морденкайнена*
17	*удержание чудовища, каменная стена*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Дыхание убийцы. В качестве действия вы можете потратить свой Божественный канал, чтобы подчерпнуть силу убитого вами дракона. Вы получаете возможность выдохнуть пламя, состоящее из чистого света, шириной в 5 футов и длинной в 60 футов. Каждое существо в зоне поражения должно совершить спасбросок Ловкости. Существо получает 2к6 урона излучением за каждую единицу вашего бонуса мастерства при провале, а при успехе половину этого урона.

Приземление дракона. В качестве действия вы демонстрируете священный символ и произносите молитву Убийцы драконов, используя свой Божественный канал. Каждый дракон в пределах 30 футов от вас, который может видеть или слышать вас, совершает спасбросок Мудрости. В случае провала существо приземляется и не может взлететь с земли в течение 1 минуты. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Приземленное существо теряет всю скорость полета, а остальная скорость передвижения снижается вдвое.

Чувство драконов

Когда вы принимаете клятву Убийцы драконов, ваше Божественное чувство распространяется и на драконов.

Проклятье драконьей крови

Начиная с 7 уровня, когда противник находится в пределах 10 футов от вас, вы можете реакцией проклясть это существо кровью дракона. Оно должно совершить спасбросок Телосложения и при провале цель считается драконом для всех заклинаний и других способностей.

Существо, успешно совершившее спасбросок, получает иммунитет к Проклятью драконьей крови на 24 часа.

На 18 уровне радиус способности увеличивается до 30 футов.

Аура убийцы драконов

На 7 уровне все драконы в радиусе 10 футов от вас получают помеху при совершении атак.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Доблесть драконоборца

На 15 уровне вы всегда находитесь под действием героизма.

Элитные убийцы

На 20 уровне вы можете наполнить свое тело силой убийц драконов. В качестве действия, вы можете получить следующие преимущества на одну минуту:

- Вы можете использовать Дыхание убийцы по своему желанию.
- Все драконы в радиусе 30 футов приземляются.
- Вы получаете преимущество в Спасбросках против дыхания драконов.

Эффект оканчивается, когда вы становитесь недееспособным или умираете. После использования этой способности вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.

Клятва рвения (нв)

Клятва Рвения дается теми паладинами, которые хотят служить выбранному храму и своей вере. Часто называемые Инквизиторами среди простого народа, эти паладины дают присягу посвятить всю свою жизнь искоренению врагов своей веры, опускаясь до хитрости и обмана, когда праведность не помогает. Они жертвуют своей честью и чистотой, чтобы очистить тех, кто бросает вызов их вере, и готовы пойти на крайние меры для достижения своих целей.

Догматы рвения

Паладины, присягнувшие клятвой Рвения, следуют длинному списку принципов, которые столь же важны, как и их вера. Особенности зависят от божества, которому присягнул паладин, но все они разделяют идеалы уничтожения противников их веры и своего божества.

Искорените ересь. Где бы не прятались враги моей веры, я должен их выследить.

Казни еретиков. Не может быть милосердия для тех, кто не раскаялся.

Любой ценой. Мои сомнения не могут помешать исполнить мой долг ради веры.

Вера абсолютна. Я никогда не пойду против своего храма и моей веры, и я никогда не нападаю на тех, кто верит как я.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы рвения

Уровень паладина	Заклинания
3	*порча, маскировка*
5	*обнаружение мыслей, область истины*
9	*проклятие, ужас*
13	*принуждение, высшая невидимость*
17	*фальшивый двойник, наблюдение*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Пристальный взор. В качестве бонусного действия вы можете сфокусировать свое сознание на выбранном существе, используя свой Божественный канал. Выберите одно существо в радиусе 60 футов от вас, в пределах вашей видимости. Вы имеете преимущество в проверках и спасбросках Харизмы против этого существа, а оно получает помеху в проверках спасбросках Харизмы против вас продолжительностью на 1 минуту.

Неожиданный удар. Вы исключительно эффективны в атаках на неверных. Когда вы наносите урон рукопашной атакой существу, которое вы застали врасплох, то вы можете использовать Божественный канал, чтобы совершить критический удар.

Клеймящий каленным железом

Начиная с 7 уровня, вы можете использовать очки *Наложения рук* вместо ячейки заклинания, когда вы используете *Божественную кару*. Вы можете потратить 10 очков за уровень заклинания. Вы не можете нанести урон *Божественной карой* больше, чем урон при использовании доступной вам, самой высокой по уровню ячейки заклинания.

Взгляд души

Начиная с 15 уровня, ваш *Пристальный взор,* также влияет на проверки и спасброски Мудрости.

Гнев веры

На 20 уровне вы можете напрямую направлять гнев своей веры в бой. В качестве действия, вы можете получить следующие преимущества на одну минуту:

- У вас есть преимущества *Пристального взора* против каждого существа в пределах 60 футов от вас.
- Когда вы используете Божественную кару, вы наносите дополнительно 1к8 урона излучением.
- Вы испускаете ауру страха в радиусе 60 футов. В первый раз, когда вражеское существо входит в ауру или начинает в ней свой ход, существо должно преуспеть в спасброске Мудрости или будет напугано вами на 1 минуту или до тех пор, пока оно не получит урон. Сложность проверки равна вашей сложности заклинаний паладина.
- Вы совершаете атаки по испуганным существам с преимуществом.

Эффект оканчивается, когда вы становитесь недееспособным или умираете. После использования этой способности вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.

Клятва полночного часа (НВ)

Закутанная в чёрный, подобно смоли, плащ, женщина халфлинг скрывается в ночи, прячась в тенях спящего города. Она сжимает амулет в виде лунного месяца, цепь которого накинута на её шею, и испускает шипящий вздох. Почерневшая броня халфлинга, связанная цепью, не издаёт ни звука, и она с необычайной лёгкостью проходит мимо троицы патруля охраны, так и оставшись незамеченной.

Женщина человек, носящая тяжёлую чёрную броню и мантию поверх неё, украшенную головой ворона, стоит на месте напротив группы воинов-скелетов. Её силуэт очерчен светом полной луны, она взмахивает своим плащом и мгновенно исчезает перед напавшими на нее. Через мгновение она вновь появляется позади нежити, и скелеты отшатываются под дождём ударов серебряным пламенем, обрушившимся на них.

Отскочив от своих преследователей, мужчина-тифлинг в тёмной кожаной броне хватает украшенную цепь с шипами, обвязанную вокруг его запястья. Щупальца тьмы просачиваются из его пальцев, дрейфуя, чтобы ослепить и поглотить его противников.

Клятва Полночного Часа – это обязательство служить орудием тёмного покровителя, который сторонится дневного света. Этот покровитель может иметь любое мировоззрение или цели, и, поговаривают, что первые паладины, которые дали эту Клятву, поклялись непосредственно самой ночи, чтобы защищать ночных путников от тех, кто будет охотиться на них. Паладины, которые дают эту клятву, наиболее часто известны как Ночной Дозор, Теневые Стражи или Присягнувшие Тьме.

Большинство паладинов, принесших эту клятву, имеют законное мировоззрение и лояльны к заветам их покровителя, будь тот богом или монстром. Хаотичные паладины этой клятвы существуют, однако, иногда у них возникают разногласия со своим господином и они борются за свободу или пытаются откупиться от той силы, которой они некогда поклялись повиноваться. Это вызвано тем, что некоторые, особо злые покровители, как правило, относящиеся к нежити (такие как Страд, Векна или Тёмный), могут довести смертных до грани смерти и потребовать, чтобы те дали эту Клятву, если хотят жить. У добрых и нейтральных покровителей зачастую просто появляется паладин, дающий эту Клятву в полночь во время важного лунного предзнаменования (обычно новолуние, полнолуние, полумесяц, или кровавая луна) прежде, чем начнут служить.

Паладины Полночного Часа повсюду носят различные оттенки тёмно-коричневого, серого и чёрного, и одинаково комфортно чувствуют себя как в

кожаной броне, так и в кольчуге или латах. Повсюду считаемые предвестниками беды, даже добрые паладины этой Клятвы, иногда вызывают страх, подозрения и предубеждения среди простого народа, боящегося того, что они из себя представляют.

Догматы полночного часа

Перечисленные принципы являются общими среди всех, кто принимает эту Клятву, хотя сущность, которой паладин клянётся в верности (или организация, представляющая эту сущность) может изменить их как кардинально, так и совсем немного. Эти сущности часто имеют свои конкретные клятвы, которые вы можете определить с вашим Мастером или выбрать, совершив бросок по таблице Указания Полуночи.

Жизнь в тени. Будь ваши поступки благородными или гнусными, нет пользы в привлечении лишнего внимания к себе. Ваше лицо или имя должно быть мало известно; лишь оставшиеся неузнанными доживут до сражения на следующий день.

Расчёт. Столкнуться с ситуацией без ясного представления о том, как действовать – верный способ умереть. Строго спланируйте все непредвиденные обстоятельства, но не бойтесь изменять планы на лету, если ситуация изменится.

Тишина. Слова обладают силой, а с властью нужно быть особенно осторожным. Неправильное слово может положить конец жизни, зачастую той, что касается вас или тех, о ком вы заботитесь. Будьте очень внимательны к тому, что говорите, а в случае сомнений – не говорите ничего.

Лояльность. Если вы видите, что на вашей стороне есть союзники или просто помощники, их полезность и помощь не могут и не должны быть проигнорированы. Позаботьтесь о них, помогите им и убедитесь, что польза, которую вы приносите друг другу является обоюдной.

Указания Полуночи

к8	Дополнительный обет	Покровитель
1	**Упокоение.** Убивайте нежить, где бы вы ни находились, и предавайте покою их трупы.	*Королева Воронов*
2	**Секретность.** Собирайте опасные секреты и сохраняйте их ценой своей жизни.	*Векна*
3	**Беспринципность.** Всегда атакуй в самый выгодный момент, не заботясь о чести.	*Страд фон Зарович.*
4	**Злоба.** Уничтожьте (а не просто убейте) тех, кто угрожает вашей вере.	*Лолс*
5	**Свобода.** Освободите всех заключенных и не берите пленных.	*Торог*
6	**Накопление.** Приобретай и защищай предметы большой силы.	*Тёмный*
7	**Обман.** Достигай своих целей уловками и обманом простых смертных.	*Королева воздуха и тьмы*
8	**Реквием.** Помогай тем, чья жизнь подходит к концу.	*Тёмный*

Заклинания клятвы полночного часа

Уровень паладина	Заклинания
3	*маскировка, диссонирующий шёпот*
5	*тьма, тишина*
9	*мерцание, ужас*
13	*магический глаз, Эвардовы чёрные щупальца*
17	*фальшивый двойник, изменение памяти*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Клинок тени. Если вы атакуете врага с преимуществом, то использовав способность Божественная кара, вы, тихо шепча благословение и использовав Божественный канал, наделяете свое оружие ужасной энергией тени. В этом случае, ваша Божественная кара наносит 2к8 дополнительного урона, а весь её урон для данной атаки заменяется на психический или некротический (на ваш выбор). Этот дополнительный урон увеличивается до 3к8 на 6 уровне, 4к8 на 10, 5к8 на 14 и 6к8 на 18 уровнях.

Плащ ночи. Действием вы демонстрируете священный символ, концентрируетесь и используете силу Божественного канала, сплетая силу тени вокруг вас, скрываясь от чужих взглядов. В течение часа или до тех пор, пока вы не потеряете концентрацию, совершив атаку или сотворив заклинание, вы невидимы и ваша броня не даёт вам помеху на проверки Ловкости (Скрытность). Также вы безмолвны и не способны создавать шум под вашим Плащом ночи, и поэтому не можете общаться иначе как путём использования телепатии или чего-то подобного.

Благословение полуночи

Начиная с 7 уровня, тьма даёт вам преимущество, которое вы можете передать окружающим. Для вас и существ, которых вы выберите в радиусе 10 футов от вас, броня не даёт недостатка на броски Ловкости (Скрытность), и существа в этом радиусе получают темное зрение на 60 футов или увеличивают его до 120 футов. Кроме того, под действием этой способности существо может бесшумно прошептать какое-либо сообщение, которое на полной громкости способны услышать лишь другие существа под этой способностью в том же радиусе. Это позволит вам быть услышанным под воздействием вашего Плаща ночи.

На 18 уровне радиус этой способности увеличивается до 30 футов.

Излучение и Тьма

Хотя особенность Божественная кара, получаемая всеми паладинами на 2 уровне, всё ещё наносит урон излучением и у принесших клятву Полночного Часа, для последних эта способность немного изменяется.

Используя Божественную кару, паладин этой Клятвы может создать серебристое пламя на своём оружии, небольшой мерцающий огонь, похожий на свечу под ночным ветром, или подобный приглушённый эффект. В любом случае, Божественная кара, примененная под этой Клятвой, не создаёт большого количества света.

Тем не менее, этого эффекта может быть достаточно для наблюдателя с острым зрением, чтобы заметить паладина. Использование Божественного канала Клинок тени полностью подавляет этот эффект, позволяя паладину держаться в тени.

Теневой прыжок

Начиная с 15 уровня, вы можете скользить во тьме, чтобы нанести ответный удар тем, кто угрожает вашим союзникам. Когда существо в 30 футах от вас атакует вас или дружественное вам существо, вы можете реакцией телепортироваться через вашу собственную тень в точку в пределах 5 футов от атакующего существа. Затем, вы можете провести одну атаку против этого существа, но уже после того, как оно произведёт свои атаки. Эта способность может также сработать, если существо находится на расстоянии до 60 футов, но стоит в области тусклого света или темноты.

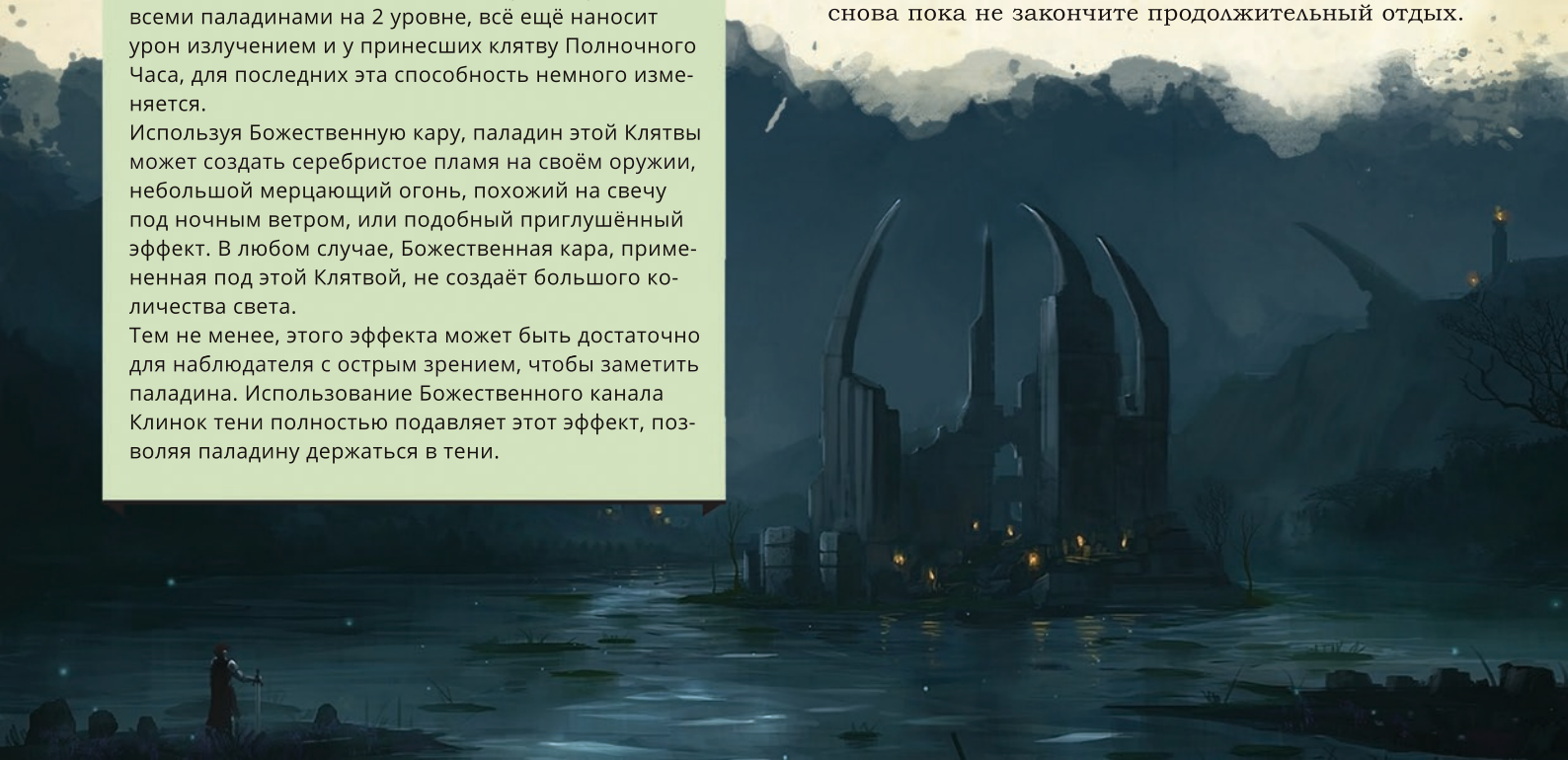
После использования этой способности, вам необходимо завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать её вновь.

Оживший кошмар

На 20 уровне вы становитесь более приближённым к ночи. В качестве действия, вы можете позволить тёмной энергии внутри вас окутать вашу физическую форму, трансформируя вас в непостоянный, смолистый, чёрный человекоподобный ужас, являясь тем, кто может видеть вас, воплощением их самых ужасных кошмаров. Вы получаете следующие преимущества на одну минуту:

- Ваши атаки наносят дополнительно 1к8 психического урона, а существо, пораженное одной или несколькими вашими атаками в ваш ход должно совершить спасбросок Мудрости против вашей сложности заклинаний, иначе будет испугано вами до конца вашего следующего хода.
- Вы невидимы для всех существ, кроме тех, кого вы недавно атаковали. Эта невидимость сохраняется даже после атаки или произнесения заклинания.
- Вы можете перемещаться по узкому пространству диаметром не более одного дюйма, не сжимаясь.
- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического и непосеребренного оружия.

Эффект оканчивается, когда вы становитесь недееспособным или умираете. После использования этой способности вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.



Клятва утопших (НВ)

Эту клятву приносят только совершенно отчаявшиеся люди и то вынужденно. Когда человек тонет в водах океана, то он может сопротивляться и умолять богов о пощаде. Если их вера горяча, а жажда жизни сильна, то боги откликаясь на эти мольбы, возрождают этих несчастных как синих рыцарей или утопших паладинов. Их личность изменяется, а их жизнь восстанавливается и теперь эти паладины сражаются с монстрами океана и пытаются спасти любого утопающего. Несмотря на пережитое, многие из них обожают воду и открытые морские просторы.

Догматы утопших

Паладины, присягнувшие клятвой утопших, следуют длинному списку принципов, которые укоренились в их сознании после перерождения. Видимо божества вложили в них сильные чувства к определенным вещам, что может служить доказательством отсутствия свободной воли у таких паладинов.

Спасать утопающих. Никто, даже самый отъявленный негодяй не заслуживает такой смерти.

Праданность команде. Моя команда - это моя семья, а семья - это пустое место, без преданности и любви.

Не стоять на месте. Вода никогда не стоит на месте и я не должен. Изменения - это основа развития.

Никогда не отчаиваться. Хуже, чем быть в отчаянии, только быть одному. Не оставляй людей наедине с безвыходной ситуацией и всегда помогай им.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы утопших

Уровень паладина	Заклинания
3	*громовая кара, героизм*
5	*порыв ветра, туманный шаг*
9	*подводное дыхание, аура живучести*
13	*власть над водами, свобода перемещения*
17	*конус холода, оживление*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Ужас морей. Вы действием показываете свой священный символ и произносите молитву, осуждающую ваших противников, используя Божественный канал. Все водяные и земноводные существа, которые могут видеть или слышать вас и находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то испуганны на 1 минуту или до тех пор, пока не получат урон.

Испуганные существа весь свой ход должны пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

Властелин вод. В качестве действия вы можете выпустить туго скрученные струи воды исходящие из вашего священного символа. Эти потоки могут захватить до четырех существ, включая вас. Эти существа получают скорость плавания до 30 футов и этот эффект длится количество часов равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 час).

Морской воздух

Начиная с 7 уровня, воздух вокруг вас становится пропитанным морской водой, делая местность вокруг вас труднопроходимой. Некоторые существа, по вашему выбору могут избежать этого эффекта.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Танец водяных клинков

Начиная с 15 уровня, вы можете собирать воду вокруг вас, чтобы расширить дальность своих атак. В качестве бонусного действия вы можете создать столбы закрученной воды, захватив одно или два оружия ближнего боя из ваших рук. Досягаемость вашего оружия ближнего боя увеличивается на 20 футов. В дополнение к этому, вода, несущая оружие, помогает в битве. Когда вы совершаете атаку с помощью этого оружия, оно наносит дополнительный урон от 1к6 дробящего урона, так как скрученная в плотный жгут вода тоже ранит существо. Вы можте управлять оружием с помощью воды количество раундов, равное вашему модификатору Харизмы, после чего оружие вернется в ваши руки. Если ваши руки не пусты, то это оружие падает у ваших ног.

Как только вы используете это умение, вы не сможете использовать его, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Штормовые воды

Начиная с 20 уровня, в качестве действия вы можете заставить землю в пределах 30 футов от вас пузыриться и становиться жидкой, подобно воде. В течение 1 минуты вы получаете следующие преимущества:

- Когда существо перемещается в пределах 30 футов от вас, вы можете реакцией вызвать гейзер под его ногами. Существо должно сделать спасбросок Ловкости или будет подброшено на 30 футов в воздух.
- Вы можете действием вызвать оружие состоящие из уплотненной воды для атаки всех существ по вашему выбору в пределах 30 футов. Сделайте отдельную атаку рукопашного оружия против всех существ в этом районе.

Эффект оканчивается, когда вы становитесь недееспособным или умираете. После использования этой способности вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.

Клятва камня (НВ)

Изначально Лорды Камня были закрытым орденом дфарфов, которые поклонялись Морн, Мертвому Богу. Когда они умирали, то обращались в камень, возвращаясь к своему Богу в том виде, в котором он их сотворил. Их вера зиждется на том, что однажды они воссоединятся со своей расой вновь. Паладины, принесшие клятву Камня, служат для защиты окаменевших останков этих Лордов, но спустя тысячи лет они превратились в защитников расы дфарфов в целом. Если раньше Каменные Стражи призывались только из благородных дварфских родов, то в последнее время другие расы тоже почувствовали незримый зов Каменных Лордов.

Догматы камня

Паладины, присягнувшие клятве Камня, следуют нижеприведенному списку обетов, который сформировался в глубинах горных городов дварфов за тысячилетия существования клятвы.

Каменные стражи. Всегда защищай слабых, стань их щитом от опасности.

Стойкость гор. Вы продолжаете стоять, где другие пали. Вы - это последняя, а за частую и единственная линия обороны.

Всегда на страже. Будьте бдительны, ваши враги многочисленны и коварны.

Остерегайтесь песчинок. Даже мелкие или незначительные на первый взгляд враги могут заставить вас потерпеть неудачу, так что не сбрасывайте их со счетов.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы камня

Уровень паладина	Заклинания
3	*поглощение стихий (ЕЕ), дрожь земли (ЕЕ)*
5	*узы земли (ЕЕ), земляная хватка Максимилиана (ЕЕ)*
9	*извержение земли (ЕЕ), слияние с камнем*
13	*изменение формы камня, каменная кожа*
17	*каменная стена, преобразование камня (ЕЕ)*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Сотрясающий землю. Бонусным действием вы наполняете свое оружие яростными и разрушительными, силами Земли. На 1 минуту, вы добаляете модификатор Харизмы к любому урону совершенному с помощью дробящего или тяжелого оружия.

Если вы совершаете божественную кару, расходующую слот заклинания, пока действует эта способность, то ваш сокрушительный удар разбивает землю под ногам цели и она должна совершить спасбросок ловкости или будет сбита с ног. В дополнение к этому, местность вокруг цели в радиусе 5 футов становится труднопроходимой, пока не будет расчищена.

Копья Земли. Вы управляете землей, чтобы подбросить или сдержать ваших врагов. Выберите точку, которую видите в пределах 30 футов и действием вы вздымаете скалы ввысь. Любое существо в радиусе 20 футов от этого места должно преуспеть в спасброске Ловкости или получит 4к6 колющего урона и будет удерживаться. При успехе цель получает половину урона и не удерживается. Удерживаемая цель может совершать в свой ход действием проверки Силы против вашей сложности заклинаний, чтобы освободиться.

Каменный щит

Начиная с 7 уровня, ваше мастерство управления камнем не имеет себе равных, защищая вас и ваших союзников от повреждений. Когда вы или ваш союзник в пределах 10 футов от вас получает урон от рукопашной или дальнобойной атаки, вы можете реакцией, дать существам по вашему выбору сопротивление от немагического дробящего, рубящего или колющего урона до конца этого раунда.

На 18 уровне радиус умения увеличивается до 30 футов.

Каменное сердце

Начиная с 15 уровня, вы становитесь едины с камнем. Ваша плоть превращается в камень и укрепляет тело. Вы получаете сопротивление к заклинаниям и иммунитет к отравлению и урону ядом.

Каменный лорд

Начиная с 20 уровня, в качестве действия вы призываете силу древних Камней, направляя их энергию в себя. В течение 1 минуты вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать Сотрясание земли и Копья земли без использования Божественного канала.
- Ваша кожа меняется на зеркальную, гдадко отполированную поверхность. При атаке *волшебной стрелой,* заклинанием действующим по линии или требующим броска атаки, совершите бросок к20. На 15+, вы не будете затронуты заклинанием. На 20 заклинание возвращается назад к заклинателю.
- Ваш Каменный щит также дает сопротивление к магическому оружию.

Эффект оканчивается, когда вы становитесь недееспособным или умираете. После использования этой способности вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.

Глава 3. Отступники

Отступники — это те паладины, которые оставили свои клятвы ради своей безопасности или личной выгоды. Сердце такого паладина обращается ко тьме и свет, живший в нем до этого момента, угасает. В этой главе представлены варианты паладинов принесших клятву на 3 уровне, а после, предавшие ее. Так же эти классовые опции помогут создать архетип злодея для ваших игр.

Клятвопреступник

Клятвопреступник это паладин, нарушивший священную клятву и заимевший тёмные желания или ушедший на службу силам зла. Свет, когда-то горевший в его сердце, тухнет и остаётся одна тьма. Чтобы стать Клятвопреступником, паладин должен быть злым и должен быть как минимум 3 уровня. Такой паладин заменяет умения, специфичные для его Священной клятвы умениями Клятвопреступника.

Догматы преданности

Паладины, отступившие от своей клятвы и ставшие клятвопреступниками, заботятся только о своей выгоде и безопасности, поэтому эта клятва и не имеет догматов.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвопреступника

Уровень паладина	Заклинания
3	*адское возмездие, нанесение ран*
5	*корона безумия, тьма*
9	*восставший труп, проклятие*
13	*смятение, усыхание*
17	*заражение, подчинение личности*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Контроль нежити. Паладин может действием выбрать целью одно существо-нежить, видимое им и находящееся в пределах 30 футов от него. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При.провале цель должна повиноваться командам паладина в течение следующих 24 часов, или пока паладин не использует эту разновидность Божественного канала ещё раз. Нежить, чей показатель опасности равен уровню паладина или превышает его, обладает иммунитетом к этому эффекту.

Жуткий вид. Паладин может действием собрать все свои самые тёмные эмоции и выдать их вспышкой. Все существа на выбор паладина, находящиеся в пределах 30 футов от него, должны совершить спасбросок Мудрости, если они видят паладина. При провале цель становится испуганной паладином на 1 минуту. Если существо, испуганное этим эффектом, заканчивает ход более чем в 30 футах от паладина, оно может совершить ещё один спасбросок Мудрости для окончания на нём этого эффекта.

Аура ненависти

Начиная с 7 уровня, паладин, а также все исчадия и нежить в пределах 10 футов от него, получают бонус к броскам урона рукопашным оружием, равный модификатору Харизмы паладина (минимум +1). Существо может получать преимущество только одного такого умения за раз.

На 18 уровне радиус умения увеличивается до 30 футов.

Сверхъестественное сопротивление

На 15 уровне паладин получает сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

Жуткий лорд

На 20 уровне паладин может действием окружить себя аурой мрака, существующей 1 минуту. Эта аура уменьшает яркий свет в пределах 30 футов от паладина до тусклого света. Каждый раз, когда враг, испуганный паладином, начинает ход в этой ауре, он получает урон психической энергией 4к10. Кроме того, паладин и выбранные им существа, находящиеся в ауре, окутываются плотными тенями. Существа, полагающиеся на зрение, совершают с помехой броски атаки по существам, окутанным тенью. Пока аура активна, паладин может в свой ход бонусным действием заставить теней в ауре атаковать одно существо. Паладин совершает по цели рукопашную атаку заклинанием. Ели атака попадает, цель получает урон некротической энергией 3к10 + модификатор Харизмы паладина.

Эффект оканчивается, когда вы становитесь недееспособным или умираете. После использования этой способности вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.

Искупление клятвопреступника

Если вы позволяете игроку выбрать опцию Клятвопреступник, вы можете позже позволить паладину искупить свою вину и снова стать настоящим паладином. Паладин, желающий искупления, должен вначале избавиться от злого мировоззрения и продемонстрировать изменившееся мировоззрение словами и действиями. Сделав это, паладин теряет все умения Клятвопреступника и должен выбрать божество и священную клятву (с разрешения мастера, игрок может выбрать божество или священную клятву, отличающиеся от имеющихся изначально). Однако, паладин не получает классовые умения от священной клятвы, пока не выполнит опасное задание или испытание, назначенное Мастером.

Паладин, нарушивший священную клятву второй раз, может снова стать Клятвопреступником, но уже не сможет получить искупление.

Клятва предательства (UA)

Клятва предательства — это путь, которым следуют паладины, которые отказались от других клятв или те, кого заботит только выживание и собственная сила. Известные в народе как Черные стражи, эти проклятые рыцари верны только себе. Только самые безрассудные решаются следовать за такими паладинами, будучи ослепленными их силой. Те из них, кому посчастливилось избежать предательства и краха надежд, в итоге склоняются к бессмысленному насилию и погоне за богатствами.

Многие из этих паладинов присягают в верности Лордам Демонам, в особенности Граз'зту и Оркусу. Но даже Лорды Ада не желают вступать в союз с этими чемпионами хаоса, из-за их склонности к предательству, и лишь изредка Вельзевул или Гласия благоволят Черным стражам из-за их тяги к двойным сделкам.

Догматы предательства

Паладины, принимающие эту клятву, никому ничем не обязаны, поэтому у этой клятвы нет никаких догматов. Те, кому, к несчастью, выпало на их долю иметь тесный контакт с Черными стражами, заметили, что все, что их волнует — это обретение силы и собственная безопасность, и всего этого они пытаются достичь за счет других.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы предательства

Уровень паладина	Заклинания
3	*очарование личности, поспешное отступление*
5	*невидимость, отражения*
9	*газообразная форма, ускорение*
13	*смятение, высшая невидимость*
17	*подчинение личности, создание прохода*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Создание копии. Вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы действием создать свою копию, которая существует 1 минуту или пока вы не потеряете концентрацию. Иллюзия появляется в незанятом месте по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Она выглядит точно так же, как вы, но не может говорить, не занимает пространство и на него не влияют атаки и повреждения. В качестве бонусного действия вы можете переместить иллюзию на 30 футов в видимое вами место, но иллюзия должна оставаться в пределах 120 футов от вас. В течение всего времени вы можете использовать заклинания, как если бы вы были на месте иллюзии, но вы должны использовать свои собственные чувства. Кроме того, когда вы и ваша иллюзия находитесь в пределах 5 футов от существа, которое может видеть иллюзию, вы получаете преимущество в атаках против него.

Ядовитый удар. Вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы сделать оружие смертельным. В качестве бонусного действия, вы касаетесь одного оружия или боеприпаса и накладываете особый яд, который длится 1 минуту. В следующий раз, когда вы наносите урон цели с помощью этого оружия или боеприпаса, цель немедленно получает дополнительный ядовитый урон равный 2к10 + уровень вашего паладина или 20 + ваш уровень паладина, если у вас было преимущество в атаке.

Аура предательства

Начиная с 7 уровня, ваше присутствие вселяет сомнения в сердца врагов, что дает вам следующие преимущества:

Отбросить толпу. У вас есть преимущество в рукопашной атаке против любого существа, у которого есть один или более союзников в пределах 5 футов от него.

Коварный удар. Если существо в пределах 5 футов от вас промахивается по вам рукопашной атакой, то вы можете использовать свою реакцию, чтобы заставить его совершить атаку против другой цели по вашему выбору, в радиусе 5 футов от него. Эта способность не работает, и вы теряете использование, если атакующий вас невосприимчив к очарованию.

Вы можете использовать эту способность три раза и должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы воспользоваться ей снова.

Побег черного стража

Начиная с 15 уровня, вы можете ускользнуть от ваших врагов. Сразу после того, как вы получили повреждение от атаки, вы можете использовать свою реакцию, чтобы стать невидимым и телепортироваться на расстояние до 60 футов в видимое вами место. Вы остаетесь невидимым до конца ваш следующего хода или пока вы не атакуете, не наносите урона, или вынуждаете существо сделать спасбросок. Использовав эту способность, вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде, чем вы сможете снова использовать ее.

Воплощение обмана

На 20 уровне вы получаете способность разжигать желание предать своих союзников у ваших врагов. Действием вы можете стать воплощением духа обмана на 1 минуту, получив следующие преимущества:

- Вы невидимы
- Если в свой ход существо наносит вам урон, то оно должно преуспеть в спасброске Мудрости или вы получите контроль над его следующим ходом, если вы находитесь в сознании на этот момент. Существо автоматически преуспевает в спасброске, если имеет иммунитет к очарованию.
- Если у вас есть преимущество в атаке, то вы можете добавить уровень паладина к броску урона этой атаки.

Эффект оканчивается, когда вы становитесь недееспособным или умираете. После использования этой способности вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.

Клятва отчаяния (НВ)

Клятва Отчаяния — мрачная, угрюмая клятва. Иногда называемые ужасными рыцарями или принимаемые за костяных рыцарей, давшие эту клятву паладины принимают тьму, решив, что сражаться с чудовищами проще, став одним из них. Следующие этому пути должны быть осторожны: тьма может поглотить их, оставив неисцелимые шрамы и непроглядную тьму в сердце.

Догматы отчаяния

Догматы Клятвы Отчаяния не являются незыблемыми и меняются от паладина к паладину. Однако в корне этой клятвы лежат следующие основы:

Трезвая Оценка. Всегда есть надежда, но надежда бывает реалистичной и нереалистичной. Будьте рассудительны в своих мечтах и целях.

Прими Тьму. Никогда не сомневайтесь, отправляясь в неизвестность, ибо есть демоны, с которыми мы неумолимо сражаемся.

Не Бойся. Никогда не позволяйте монстрам, которых вы встречаете, напугать вас, ведь их не должно бояться. Бояться должны нас.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания клятвы отчаяния

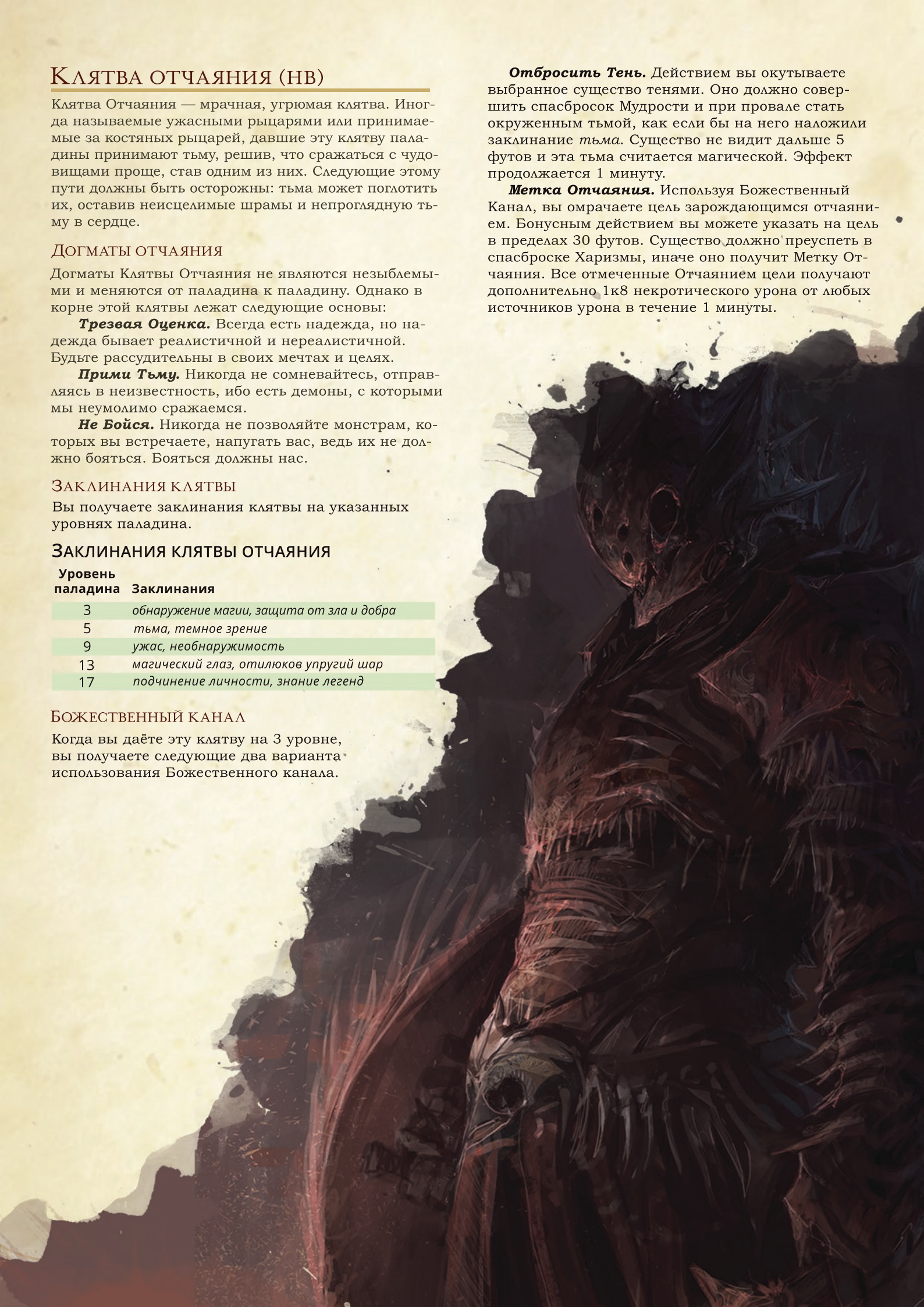
Уровень паладина	Заклинания
3	*обнаружение магии, защита от зла и добра*
5	*тьма, темное зрение*
9	*ужас, необнаружимость*
13	*магический глаз, отилюков упругий шар*
17	*подчинение личности, знание легенд*

Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Отбросить Тень. Действием вы окутываете выбранное существо тенями. Оно должно совершить спасбросок Мудрости и при провале стать окруженным тьмой, как если бы на него наложили заклинание *тьма*. Существо не видит дальше 5 футов и эта тьма считается магической. Эффект продолжается 1 минуту.

Метка Отчаяния. Используя Божественный Канал, вы омрачаете цель зарождающимся отчаянием. Бонусным действием вы можете указать на цель в пределах 30 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Харизмы, иначе оно получит Метку Отчаяния. Все отмеченные Отчаянием цели получают дополнительно 1к8 некротического урона от любых источников урона в течение 1 минуты.



Кара адским огнем

Начиная с 7 уровня, вы можете усилить свою кару адским пламенем. Когда вы попадаете по цели Божественной Карой, вы можете причинить дополнительно 1к6 урона огнем. Вы можете использовать это усиление количество раз, равное модификатору вашей Харизмы, после чего вам потребуется короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать эту способность еще раз.

Аура отчаяния

Начиная с 15 уровня, вы становитесь маяком отчаяния. Все враги в радиусе 15 футов от вас должны совершить спасбросок Харизмы. При провале они совершают спасброски Телосложения, Мудрости и Харизмы с помехой, пока находятся в области действия ауры.

Окутанный отчаянием

Начиная с 20 уровня, вы впускаете тьму мира в свое сердце. Действием вы можете на 1 час превратиться в исчадие. Вы можете превратиться в любое существо с ПО 12 или ниже при условии, что оно является исчадием. Вы получаете значения Силы, Ловкости, Телосложения, хиты и все умения исчадия, но ваши Интеллект, Мудрость и Харизма не меняются. Вы неспособны творить заклинания в этой форме, но все еще можете использовать Божественную Кару. Если ваши хиты опускаются до 0, вы принимаете свой первоначальный облик и падаете без сознания.

СБОРНИК АРХЕТИПОВ

ПАЛАДИН

Это дополнение содержит собрание как официальных, так и неофициальных клятв, что позволит быстро создать своего уникального паладина и не запутаться во всех его умениях, клятвах и догматах. Если ваш мастер позволит, то вы можете использовать эти материалы для создания своего персонажа.

Если вы готовы к большему, то расширьте свои приключения с помощью дополнительных материалов, которые вы можете найти здесь:
https://vk.com/dungeons_ru
http://www.phantom-studio.ru/
https://vk.com/sleepingmanticora

СПЯЩАЯ МАНТИКОРА

DUNGEONSANDDRAGONS.COM